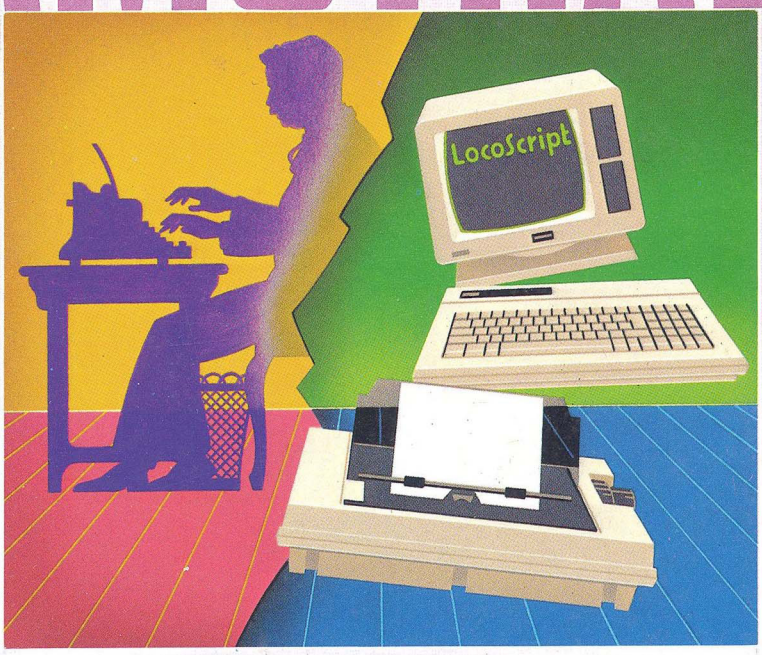
PROCESO DE TEXTOS CON EL AMSTRAD PCW 8256/8512

GUIA PRACTICA PARA EL PRINCIPIANTE

R. HUGHES

AMSTRAD



PROCESO DE TEXTOS CON EL AMSTRAD PCW 8256/8512

Editorial Gustavo Gili, S. A.

08029 Barcelona Rosellón, 87-89. Tel. 322 81 61
28006 Madrid Alcántara, 21. Tel. 401 17 02
1064 Buenos Aires Cochabamba, 154-158. Tel. 361 99 98
México, Naucalpan 53050 Valle de Bravo, 21 - Tel. 560 60 11
Bogotá Diagonal 45 N.° 16 B-11. Tel. 245 67 60
Santiago de Chile Vicuña Mackenna, 462, Tel. 222 45 67

PROCESO DE TEXTOS CON EL AMSTRAD PCW 8256/8512

GUIA PRACTICA PARA EL PRINCIPIANTE

R. HUGHES

GG

Título original
Word Processing with
Amstrad. The PCW8256/8512

Publicado por Macmillan Education Ltd.
Houndmills, Basingstoke, Hampshire RG212XS
y Londres.

Versión castellana de Lucía Solavagione

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede reproducirse, almacenarse o transmitirse de ninguna forma, ni por ningún medio, sea éste eléctrico, químico, mecánico, óptico, de grabación o de fotocopia, sin la previa autorización escrita por parte de la Editorial.

© Ron Hughes 1986
y para la edición castellana
Editorial Gustavo Gili, S. A., Barcelona, 1986

Printed in Spain
ISBN: 84-252-1298-8
Depósito legal: B. 35.140-1986
Impresión: Gráficas 92, S. A. - San Adrián de Besós

Indice

Prefacio 7

1. INTRODUCCION AL PROCESADOR DE TEXTOS 11

1.1. ¿PARA QUE SIRVE UN PROCESADOR DE TEXTOS? 11
1.2. ¿TODOS LOS PROCESADORES SON IGUALES? 12
1.3. ¿Y DESPUES QUE? 15

SUMARIO 16

2. USO DE LOS DISCOS COMPACTOS 18

2.1. COMO TRATAR LOS DISCOS 19
2.2. LOS DISCOS CON LOS PROGRAMAS ORIGINALES 25
2.3. INTRODUCCION Y EXTRACCION DE LOS DISCOS 26
2.4. COMO CARGAR LOCOSCRIPT EN LA MEMORIA DEL PCW 27
2.5. COMO COPIAR LOS DISCOS 29
2.6. ORGANIZACION DE LOS FICHEROS 40
2.7. MANTENIMIENTO DE LOS DISCOS 48

SUMARIO 61

3. LOCOSCRIPT, *EL PROCESADOR DE TEXTOS* 63

3.1. PRIMER CONTACTO CON LOCOSCRIPT 65
3.1.1 C=Crear documento nuevo 65
3.1.2 E=Editar documento existente 69
3.2. OPERACIONES POSIBLES CON EL PROCESADOR DE TEXTOS 72
3.2.1 Control del cursor y de las teclas de movimiento por el texto 73
3.2.2 La tecla <UNID> y el código UniDad 75
3.2.3 Recursos de edición 77
3.2.4 Bloques (0 a 9) y Frases (A a Z) 83
3.2.5 Combinaciones especiales de teclas 86
3.3. CAMBIOS EN LA COMPOSICION DEL DOCUMENTO 86
3.3.1 Preparación de una plantilla estándar de grupo (PLANTILLA.EST) 87
3.3.2 Menú *Editando formato base* (3ª línea de Zona de Control) 89
3.3.3 Menú *Editando formato* (2ª línea de Zona de Control) 97
3.3.4 Menú *Editando cabecera* 100
3.3.5 Menú *Editando paginación* 105

3.3.6 Menú *Editando texto* 110
3.4. REFINAMIENTO DE LA PRESENTACION DE LOS TEXTOS 115
3.4.1 Menú *Editando texto* 115
3.5. COMO EVITAR LOS MENUS 123
3.5.1 Los menús de activar y desactivar 123
3.5.2 Empleo de abreviaturas 125
3.5.3 Cómo evitar los submenús 125

SUMARIO 126

4. LA IMPRESORA 129

4.1 INSTALACION DE LA IMPRESORA 130
4.2 UTILIZACION DE LA IMPRESORA 135
4.3 I=Imprimir documento 142
4.4 D=Escritura Directa 145
4.5 VOLCADO DE PANTALLA 145

SUMARIO 146

5. OTROS ASPECTOS 147

5.1 HARDWARE 147
5.2 SOFTWARE 150

SUMARIO 155

APENDICE A. Software del CP/M 156
APENDICE B. Caracteres del teclado 161

GLOSARIO 163

Prefacio

En este libro encontrará sin duda algo interesante, tanto si ya está utilizando un Amstrad PCW8256 o PCW8512, como si está pensando en comprárselo dentro de poco. El PCW es un microordenador diseñado para ser usado como procesador de texto, por ello este libro fue pensado básicamente como una guía para la utilización de su programa (o software) llamado LocoScript y aunque se centre de forma especial en el LocoScript, no carece por ello de la información esencial sobre el empleo de la (o las) unidad de disco y de la impresora.

Un procesador de textos (o WP) es un sistema que le permite componer documentos muy cuidados mediante un teclado y un monitor (o VDU). Usted crea su documento, luego lo corrige o lo modifica en la pantalla y sólo lo imprime cuando está conforme con los resultados. La mayor ventaja consiste en que puede guardar una copia del documento en el disco y recuperarla más tarde. Una vez que el documento se ha grabado en el disco, puede volver a utilizarlo cuantas veces quiera, con la misma composición (o formato) del principio, o puede modificarlo según las circunstancias. Por ejemplo, si tiene que enviar cartas a clientes morosos para recordarles que le paguen, le bastará con crear una carta tipo y luego sólo tendrá que agregarle, antes de imprimirla, el nombre del cliente y la dirección (sin olvidar la fecha).

Hace ya varios años que en la industria se emplean los procesadores de textos, pero siempre resultaban muy caros (a menudo costaban millones). Hoy en día, con estas máquinas de bajo coste como son los PCW, personas de los más variados estamentos sociales pueden gozar de las ventajas que ofrece un procesador de textos, incluso personas que tienen pequeños negocios o profesores, escritores, etc. Este libro se ha escrito enteramente con un PCW8256, con una unidad de disco y LocoScript; a decir verdad, ¡parece inverosímil que en estos días todavía haya gente que pueda escribir un libro sin un procesador de textos!

En una época en que es muy fácil sentirse mareado por la vasta existencia de ordenadores que compiten en el mercado, reconforta saber que estas máquinas populares están destinadas a constituir un hito fundamental en la historia de la

informática, junto al Sinclair Spectrum y al Ordenador Personal IBM. Y cualquier máquina que se venda en gran escala ofrecerá, sin duda, variedad de software. Por vez primera estamos frente a un procesador de textos que incluye monitor, unidad de disco e impresora a un precio más reducido que el de algunos paquetes de procesamiento de texto. Pero el PCW es mucho más que un procesador de textos dedicado: incluye el sistema operativo CP/M Plus que permite realizar otras funciones ejecutando diferentes programas de aplicaciones, tales como hojas de cálculo, sistemas de base de datos, etc.

Para entender este libro no hace falta ningún conocimiento previo sobre ordenadores. Si ROM todavía le suena a bebida del Caribe y RAM a una marca de leche, no se preocupe: aquí encontrará todas las explicaciones necesarias sobre la jerga y el lenguaje técnico.

Es de suponer que si está usando un PCW, tiene un LocoScript de Locomotive Software v 1.2, CP/M Plus v 1.4 y la primera edición (1985) del tomo 1 de Amstrad: *Guía del usuario - CP/M - Logo, Manual del procesador de texto*. Si su versión de LocoScript o CP/M Plus es más antigua, devuelva el disco a Amstrad y gratuitamente le darán una versión más actualizada.

Aunque tenga ganas de leerse este libro del principio al fin sin parar, quizá sea mucho más efectivo, antes de abocarse a su lectura, hojearlo primero a fin de familiarizarse con el contenido para que pueda encontrar lo que busca. En un libro de este tipo es muy importante encontrar la información que necesita después de haberlo leído y precisamente teniendo en cuenta este factor fue como se organizó: las combinaciones de referencias que proporciona las encontrará muy útiles.

En este libro no se han escatimado esfuerzos para que todo resulte comprensible; es sabido que los errores suelen destruir con facilidad la frágil confianza que se tienen los principiantes. Tenga en cuenta que si su versión del software es más reciente o su edición del Amstrad Tomo 1 está más actualizada, quizás encuentre algunas diferencias con respecto a este libro, pero digamos que para futuras versiones, el grueso de este libro se tomará como referencia.

Las siguientes convenciones son las que se emplean en este libro:

paréntesis en ángulo indican apretar una sola tecla, ej.: <RETURN> o <S>

[≡]> representa la tecla situada entre <←> y <→>

<[+]> y <[-]> se emplean para representar las teclas de Activar y Desactivar, a ambos lados de la barra espaciadora

ø representa la tilde que a veces aparece junto a una opción de los submenús; sirve para indicar lo que usted ha elegido.

el texto incluido entre ⇉ y ⇇ representa la opción del submenú que será seleccionada si se aprieta <INTRO>.

Agradecimientos

Quisiera expresar mi agradecimiento a Edwin Clarke, ya fallecido, que fue el primero en despertar mi interés por el PCW8256; a Vic Pearson, que me persuadió para que gastase aquel dinero ganado con tanto esfuerzo en una de esas máquinas; a Bob Hill, Martin Roberts y Bob Hersee, por su aliento. Mi agradecimiento también para mi esposa Liz, sin cuya ayuda, sugerencias e incontables tazas de café, este libro nunca hubiese visto su fin; gracias también a mis hijos Laura y Melvyn por sus esfuerzos en mantener el nivel de ruidos por debajo de los 120 dB. Mi agradecimiento se extiende además a Malcom Stewart y Jon Finegold, de Macmillan Education Ltd, por su ayuda y contribuciones durante la publicación de este libro. Y, finalmente, mi más sincero agradecimiento a Amstrad por producir estas máquinas tan maravillosas.

Ron Hughes,
Findon,
verano de 1986.

1. Introducción al procesador de textos

1.1 ¿PARA QUE SIRVE UN PROCESADOR DE TEXTOS?

Los procesadores de textos se emplean no sólo porque ofrecen una alternativa más refinada al eterno problema de corregir errores o hacer copias extras, sino porque además pueden realizar muchas otras funciones interesantes. Por ejemplo, algunos procesadores de textos le permiten fusionar una lista de nombres y direcciones con una carta tipo; con este procedimiento se pueden componer cartas personales en muy poco tiempo.

Los procesadores de textos le permiten controlar la composición (o formato) de sus documentos. Por ejemplo, si quiere escribir un artículo para la columna de una revista, tendrá que imprimirlo en un formato más estrecho que el de una carta.

Además, muchos procesadores de textos le permiten cambiar el estilo de su documento. Por ejemplo, si quiere que ciertas palabras del texto sean impresas en cursiva y que los encabezamientos del informe aparezcan en negrita, el procesador de textos intercalará códigos especiales en el texto, que ordenarán a la impesora cambiar de cursiva a negrita, etc. Estos códigos se llaman *códigos de control*.

Otra cosa que le permite hacer el procesador de textos es mover un bloque de texto (ej.: un párrafo) a diferentes lugares del documento y hasta suprimir todo un bloque si fuera necesario. Cuando realice este tipo de cambios notará que el procesador de textos cierra automáticamente el vacío que se produce al mover o borrar un bloque. También abrirá un espacio para el bloque cuando tenga que reinsertarlo en alguna otra parte, sin que por eso se altere la composición del resto del documento.

Los procesadores de textos realizarán muchas otras funciones sin exigir ningún esfuerzo de su parte. Por ejemplo, si está escribiendo un libro sobre Turquía, quizás haga alguna referencia a Bizancio y en el resto del libro se refiera al desarrollo de la moderna Estanbul. Si luego quisiese reemplazar las primeras referencias de la palabra Estanbul por Constantinopla, lo puede hacer con toda facilidad mediante la función especial de Buscar y Cambiar.

Algunos procesadores de textos tienen hasta un diccionario; de esta forma le puede pedir al ordenador que compruebe que en el texto no haya errores de ortografía. Los comprobadores de ortografía a menudo tienen un diccionario de más de 20.000 palabras. La mayoría de los comprobadores de ortografía permiten agregar datos al diccionario; de este modo le resultará fácil agregar palabras que puedan serle útiles en su especialidad. Hasta puede hacerse que el ordenador produzca, automáticamente, un índice para un libro.

Es bastante común que un procesador de textos pueda suministrarle una función que cuente las palabras para que usted controle el tamaño del documento.

1.2 ¿TODOS LOS PROCESADORES SON IGUALES?

Existen dos tipos de procesadores de textos:

1) los *procesadores de textos dedicados* (ej.: como el PCW) que se han diseñado específicamentes para este trabajo. Los procesadores de textos dedicados constan por lo general de una pantalla de representación visual o monitor, un teclado, un sistema de almacenamiento de disco y una impresora. Estas partes forman lo que normalmente se conoce como *hardware*. El teclado tiene por lo general, unas teclas especiales que se emplean para el procesamiento de textos. El PCW es poco común porque a diferencia de otros procesadores de texto dedicados, puede servir para otros trabajos. Su programa (o software), LocoScript, se suministra en un disco.

2) la mayor parte de los ordenadores programables cuentan con programas de procesamiento de textos; con una unidad de disco (o grabadora de cassette), una impresora y estos programas cualquier ordenador puede ser utilizados como procesadores de textos. A los programas también se los denomina *software*. El software de procesamiento de datos se vende en cassettes, discos o en un chip especial de memoria. Algunos ordenadores personales tienen teclas de funciones numeradas que luego se pueden programar para que atúen como teclas «dedicadas» de procesamiento de textos .

Existen varios sistemas de procesamiento de textos dedicados. Podrían agruparse en tres categorías principales:

1) sistemas independientes mantenidos por un solo operador. El PCW es un sistema independiente.

2) sistemas de red, que permiten a varios operadores compartir las impresoras y archivos. Con las interfases y programas adecuados, se puede conectar el PCW a otros microordenadores, tales como el BBC Modelo B, Apple II/IIe, IBM PC y Apricot. Esto funciona como una cadena y se llama red. En un sistema de red pueden conectarse entre sí cierto número de microorderadores para que puedan compartir los datos. La ventaja es que permite compartir los recursos caros, como las unidades de discos y las impresoras. Por esto se denominan *sistemas de recursos compartidos*.

3) sistemas híbridos, conectados a una unidad principal central o a un miniordenador, que pueden llevar a cabo funciones adicionales como la entrada a base de datos importantes. El PCW puede conectarse a sistemas de ordenadores como Prestel. Para poder hacerlo necesita la interfase apropiada, un software especial y un aparato llamado modem. El modem (*mo*dulador/*demo*dulador) transforma la señal de un ordenador en otra que pueda transmitirse a través del teléfono. Si el ordenador en la otra punta de la línea también está conectado a un modem y tiene la interfase que corresponde, además del software, entonces podrán comunicarse. Se puede intercambiar documentos y otros datos. No vaya a creer que la comunicación queda limitada a los ordenadores de su país: si no le importa pagar abultadas facturas del teléfono, podrá comunicarse con otros ordenadores en otras partes del mundo.

Por lo general, los procesadores de textos le ofrecen las siguientes posibilidades:

- crear un documento y editarlo; esto incluye a su vez la posibilidad de:

  a) insertar, suprimir, copiar y mover parte del texto en el documento,

  b) incluir textos y/o gráficos de otros documentos.

  c) buscar y reemplazar una sucesión de caracteres en el documento.

- componer (o formatear) el documento e imprimirlo en hojas de diferentes tamaños, con tantas copias como sean necesarias.
- justificar el texto con márgenes específicos y guiones automáticos.
- crear un documento a partir de una plantilla

estándar, ej.: una plantilla que lleve en el encabezamiento el nombre de la compañía.
- utilizar grupos de caracteres alternativos tales como negrita, cursiva, subrayado, etc.
- componer tablas, figuras, etc.
- sustituir la información variable cuando imprima un documento para poder producir con facilidad cartas comerciales, etc.

Para que un ordenador pueda utilizar la unidad de disco tiene que contar con un programa especial, llamado *S*istema *O*perativo de *D*isco (DOS), que por lo general viene en un disco. El PCW tiene un DOS estándar que se llama CP/M. Que CP/M sea estándar significa que ya existen miles de paquetes de software que funcionan con CP/M. El PCW puede usar muchos de estos paquetes de software, aunque quizás algunos tengan que ser adaptados. También tendrán que adaptarse al formato de 3 pulgadas que tiene el disco, puesto que la mayor parte de ellos están preparados para los discos de 5¼ pulgadas de fabricación estándar. Cada vez existen más paquetes de software compatibles con el PCW, a menos de lo que cuestan paquetes equivalentes para otros ordenadores.

Cuando la máquina se emplea como procesador de textos dedicado, LocoScript provee su propio DOS; por eso el CP/M no es necesario.

Los ordenadores de textos tienen distintos tipos de impresoras:

- las impresoras de matriz de punto emplean una cabeza de impresión con alfileres, que se «disparan» contra la cinta y forman el contorno de las letras mediante una línea de puntos. La letra así formada se denomina de «alta calidad» (Near letter quality (NLQ)) y por lo general la impresión se completa con una segunda pasada sobre la línea ya impresa. La impresión de una pasada se llama de «calidad normal» (draft quality). La velocidad varía de unos 15 caracteres por segundo (cps) a unos 350 cps, según la calidad de la impresora y según se adopte calidad normal o de alta calidad. La impresora del PCW produce en NLQ (o alta calidad) unos 20 cps y unos 90 cps en calidad normal o «draft» (una sola pasada). Estas cifras están por debajo de la media. Las impresoras de matriz de punto tienden a ser ruidosas. Al PCW se le puede conectar una impresora distinta, pero para ello hace falta una interfase de impresión opcional (véase cap. 5).

- las impresoras de margarita tienen una cabeza de impresión que «dispara» un martillo contra la

margarita. Cada pétalo de la cabeza de impresión consta de un carácter que se imprime contra la cinta cuando el martillo lo golpea, así forma la imágen de los caracteres en el papel. Estas impresoras producen una impresión de alta calidad, pero son caras y por lo general hacen bastante ruido. Las impresoras de margarita, a una velocidad de unos 20 a 55 cps, resultan más lentas que la mayor parte de las impresoras de matriz de punto.

- las impresoras termales, que queman las formas de los caracteres sobre papeles recubiertos de un estrato especial, no resultan convenientes para trabajos largos de procesamiento de textos, aunque sean baratas y silenciosas, porque la calidad de la impresión no es muy buena y el papel resulta más caro.

- las impresoras de chorro de tinta son veloces y silenciosas pero muy caras.

A veces, las impresoras ruidosas se colocan debajo de campanas acústicas para mantener el nivel de ruido dentro de límites soportables.

Algunas impresoras funcionan sólo con papel continuo alimentado a tractor. Se trata de un papel con agujeros en los bordes para los dientes de la rueda y perforaciones al final de la página para poder separar las hojas. Este papel también existe con perforaciones a los costados para que puedan cortarse los bordes agujereados; de esta manera casi no se diferencia de una hoja de papel común. Hay impresoras que pueden trabajar tanto con hojas sueltas como con papel continuo. Las impresoras que funcionan con hojas sueltas tienen un rodillo como el de la máquina de escribir y se denominan impresoras de alimentación a fricción. La impresora del PCW funciona tanto con hojas sueltas como con papel continuo.

1.3 Y DESPUES ¿QUE?

La finalidad de este capítulo ha sido la de familiarizarle con el procesamiento de textos.

Antes de que comience de lleno a usar el PCW, tendrá que aprender a utilizar y cuidar los discos. Los trabajos que haga en el procesador de textos quedarán grabados en los discos; por lo tanto el tiempo que dedique ahora a aprender sobre ellos redundará en su propio beneficio y le ahorrará dolores de cabeza más adelante. El capítulo 2 está enteramente dedicado al manejo de los discos.

El capítulo 3 le ayudará a conocer el PCW y LocoScript. Cubre la mayor parte de las cosas que pueden hacerse con LocoScript y le proporcionará una idea de cuán fácil resulta usar un procesador de textos. Este libro ofrece muchos ejemplos y explicaciones de los mensajes de error que se le presentarán con más frecuencia; le ayudará a entender los puntos que le resultan más difíciles. No obstante, no basta con leer el libro: tiene que practicar con LocoScript.

El capítulo 4 habla de la impresora. Quizá tenga que remitirse a este capítulo más de una vez mientras lee el capítulo 3.

El capítulo 5 explica algunos de los aspectos más técnicos del PCW y le ayudará a llenar las lagunas que tenga en su conocimientos sobre el tema.

Los nombres, direcciones y la lista del software en los apéndices son muy útiles. El glosario le servirá de ayuda para los términos o jerga que no entienda.

Se da por sentado que ya ha leído el capítulo 1 en el Amstrad Tomo 1 «*Instalación y Mantenimiento*», que se entrega con el PCW y que ya ha conectado la máquina, tal como allí se describe. NO utilice para su trabajo diario los discos que le han entregado con el PCW; acostúmbrese a trabajar siempre con una copia de trabajo de LocoScript. Si todavía no ha hecho copias de trabajo de los discos originales, lea atentamente las instrucciones en el capítulo 2.

SUMARIO

- Un Procesador de Textos (WP) es un ordenador que está diseñado para escribir, almacenar, editar, corregir e imprimir documentos.
- Los procesadores de textos comprenden por lo general un monitor, un teclado QWERTY, una unidad o unidades de disco y una impresora; esto se llama hardware.
- Cuando usa un procesador de textos, todo lo que escribe aparece en la pantalla y es usted quien da las instrucciones para que el documento se imprima.
- Una vez que su documento haya sido grabado en un disco, puede ser corregido, editado o impreso tantas veces como lo desee.
- Los procesadores de textos le facilitan la tarea de controlar composición y estilo.
- Los códigos especiales que se insertan en el documento para controlar la impresora (pero que no quedan impresos) se llaman códigos de control.
- Los procesadores de textos le permiten insertar, mover y suprimir textos dentro de su documento con toda facilidad.

- Muchos procesadores de textos poseen una función de Buscar y Cambiar, que le permite cambiar una palabra por otra cada vez que aparezcan en el texto.
- Muchos ordenadores se pueden emplear como procesadores de textos; algunos son procesadores de textos dedicados.
- Los programas que hacen que el ordenador funcione, por lo general se denominan software.
- Los procesadores de textos son sistemas independientes, de red o híbridos.
- Algunos procesadores de textos se sirven de las plantillas para reproducir documentos de composición invariable.
- El PCW tiene un DOS de fabricación llamado CP/M Plus que viene en un disco de 3 pulgadas.
- El software del procesador de textos se llama LocoScript.
- Los procesadores de textos tienen impresoras de matriz de punto, de margarita, de chorro de tinta o laser. Las impresoras pueden funcionar con hojas sueltas y/o papel continuo.

2. Uso de los discos compactos

Una de las mayores ventajas que puede proporcionarle un procesador de textos con respecto a una máquina de escribir es que si necesita editar o imprimir documentos que hizo hace tiempo, no tiene que volver a mecanografiarlos; basta con recuperar la copia original y hacer los cambios que sean necesarios, como por ejemplo la fecha. Puede imprimir todas las copias que le hagan falta, en el momento en que le hagan falta sin necesidad de papel carbón ni fotocopiadoras.

El procesador de textos almacena la parte del documento que usted está escribiendo en la memoria y allí permanecerá a salvo siempre y cuando no cambie para hacer algo distinto, reajuste el ordenador o lo apague. La memoria del ordenador es volátil, por eso tiene que considerarla como un lugar de almacenamiento provisional.

Para almacenar un documento de forma más permanente tiene que conseguir que el ordenador lo guarde en un disco mediante una unidad de disco. El método para almacenar y recuperar documentos se describirá más adelante, pero antes hay algo más que tiene que saber sobre los discos en cuestión.

Los primeros discos que se emplearon eran delgados y flexibles, de 8 pulgadas con cubiertas de cartón, de ahí el nombre de discos flexibles. Ahora los discos flexibles de 8 pulgadas se han reemplazado en su mayoría por otros, también flexibles, de 5 ¼ de pulgada, similares a los anteriores.

Muchos microordenadores, como el PCW, emplean un disco más pequeño envuelto en una cubierta de plástico rígido y con un mecanismo de cierre incorporado para proteger la superficie del disco en sí. Amstrad ha adoptado los discos de 3 pulgadas para sus ordenadores. Debido a que entre otros productores de ordenadores son comunes los discos de 3 ½ pulgadas, mucha gente cree que entonces los de 3 pulgadas no son estándar. Mientras escribía este libro, el *Financial Times* informó que se estaban produciendo 50.000 procesadores de textos por mes para ser utilizados en el mercado mundial, lo que significa que en breve habrá mucha gente que emplee discos de 3 pulgadas.

Estos discos llamados de 3 pulgadas están cubiertos por un estuche de 3,15 pulgadas (80 mm) de ancho y 3,94 pulgadas (100

mm) de largo y 0,2 pulgadas (5 mm) de espesor y se denominan Discos Compactos. El disco en sí es circular y ha sido cubierto para su mejor protección. (Véase fig. 1.)

Algunos discos identifican las caras con 1 y 2; otros, con A y B.

Las dos caras del disco pueden utilizarse para almacenar programas o datos, pero como la Unidad A (la unidad superior de disco) sólo puede leer una cara a la vez, hay que dar vuelta el disco para leer la otra cara; las caras son independientes entre sí. No obstante, la Unidad B (la unidad de disco inferior) puede leer las dos caras de esos discos especiales que emplea.

2.1 - COMO TRATAR LOS DISCOS

2.1.1 Discos vírgenes

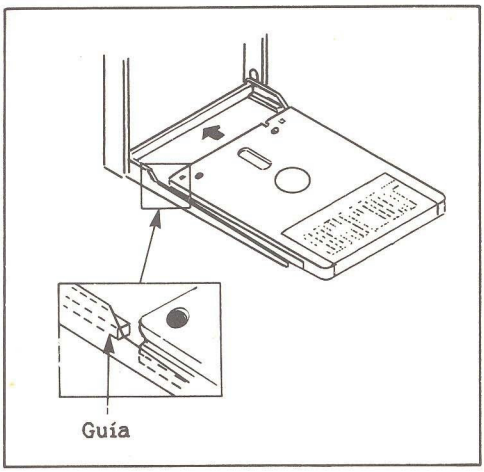
Tendrá que comprar algunos discos vírgenes para hacer copias de trabajo de los discos originales. Especifique siempre que son para usarlos con el procesador de textos. Quien le haya vendido el ordenador le podrá abastecer de discos. Como mínimo necesitará dos discos vírgenes o mejor tres. Son mucho más baratos cuando se compran por docenas. La Unidad A lleva discos CF2 (o CF-2), mientras que la Unidad B lleva discos CF2-DD (Doble Densidad). Cuando compre los discos, asegúrese de que compra una marca conocida (Amsoft, Panasonic, Maxell, Tatung, etc.); tenga cuidado con los discos de marcas desconocidas porque pueden resultar defectuosos.

Los discos se venden en estuches de plástico transparentes que a su vez están protegidos por bolsas de celofán. La bolsa de celofán se puede descartar, por supuesto, pero guarde los estuches de plástico. Mantener los discos en los respectivos estuches los protege del polvo, cuando no se están usando. Hay que sacar el disco del estuche antes de introducirlo en la unidad de disco.

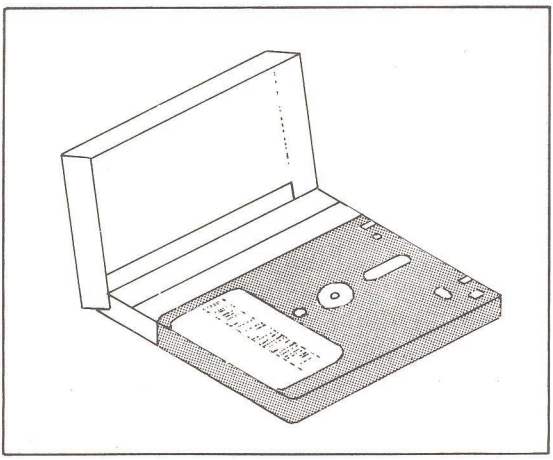
Algunas personas tienen problemas en abrir los estuches y el hecho de que los haya de dos tipos distintos, ayuda a aumentar la confusión.

Para evitar confusiones quizá sea conveniente colocar una etiqueta adhesiva sobre el estuche, cerca del extremo por donde se abre. Una aplicación interesante de esta idea es el empleo de etiquetas coloreadas para codificar las cajas de los discos. NO agregue etiquetas adicionales a los mismos discos y evitará daños a la unidad de disco.

Los discos etiquetados **A** y **B** vienen en estuches un poco más cortos y más anchos. Estos estuches se abren por la punta.



Los discos etiquetados **1** y **2** vienen en estuches un poco más estrechos y alargados. Estos estuches se abren por los lados.



2.1.2 Construcción de los discos

El disco en sí es un trozo muy delgado, circular, de polyester -un material plástico-, recubierto por una finísima lámina de material magnético (similar al recubrimiento que llevan las cintas magnéticas de los cassettes de música). Tanto el disco en sí como sus envolturas pueden estropearse con facilidad, por eso están protegidos, además, por una envoltura de plástico rígido.

Puesto que los datos o programas están grabados magnéticamente sobre la superficie del disco, recuerde que pueden resultar dañados si se los expone a un campo magnético.

Si no se toman las debidas precauciones, el polvo y la tierra también pueden estropear sus discos. Y más aún: pueden

estropear la cabeza de leer/escribir en la unidad de disco. Un raspón de un minuto sobre la superficie del disco basta para impedir su lectura. Si pierde muchos datos, quizá le resulte caro y muy inconveniente, pero si estropea la unidad de disco...¡aún le resultará más caro!

Recuerde que los materiales de plástico suelen cargarse de electricidad estática y por esta razón atraen el polvo; no deje sus discos en un ambiente con polvo.

Trate de no tocar la envoltura de metal y NUNCA toque la superficie del disco en sí. Los aceites que forman la huella digital dejan una superficie pegagosa que atrae el polvo. Al introducir el disco en la unidad, transferirá el polvo dentro de la misma.

La humedad y las temperaturas extremas también son dañinas para sus discos, puesto que pueden afectar la delicada cubierta magnética.

2.1.3 **Cómo evitar problemas**

Para evitar problemas, lo mejor es tener en cuenta unas cuantas reglas básicas:

- NO abra nunca la cubierta de protección ni toque la superficie magnética del disco.
- NO apriete la cubierta de protección ni coloque objetos pesados sobre el disco.
- NO deforme el orificio en el panel de conexiones.
- NO deje el disco en contacto con el polvo. Las partículas de humo también pueden estopear los discos.
- NO intente insertar nada en los discos.
- NO intente introducir dentro de la unidad de discos otra cosa que no sea un disco. Mantenga a los niños alejados de la unidad de disco porque a ellos les encanta «depositar» objetos pequeños en lugares extraños.
- NO guarde los discos en lugares expuestos a la humedad o a temperaturas extremas. Por esto se entiende no dejarlos en el coche ni en el alféizar de una ventana ni cerca de los radiadores ni al sol.
- NO deje los discos cerca de un imán ni de un campo magnético fuerte. Muchos motores, altavoces y algunos teléfonos contienen imanes eléctricos o permanentes.

También existen campos magnéticos en la parte posterior de los monitores y televisores. Muchas herramientas de metal, como los destornilladores por ejemplo, se vuelven magnéticos. Tenga cuidado con esos adornos que sirven para guardar los clips.

- NO apague ni encienda el ordenador cuando haya todavía un disco en la unidad de disco.

- NO trate de sacar el disco cuando la unidad esté en funcionamiento; cuando la unidad está leyendo o escribiendo en el disco emite un ligero ronroneo; la luz roja del piloto que está sobre la unidad se ilumina y despide destellos. Además, si se fija en el ángulo superior derecho de la pantalla verá escrito: Usando A (o Usando B), que indica cuándo se emplean la Unidad A (o Unidad B). NO extraiga el disco si aparece uno de estos mensajes.

Trate siempre los discos como su más preciado tesoro. Aunque sean un poco delicados, si los trata como corresponde, constituyen la manera más eficaz de almacenar datos.

2.1.4 Haga copias de seguridad

Los discos con los programas originales se han modificado en su formato físico para evitar que la unidad de disco del ordenador destruya los programas allí almacenados. Se dice que estos discos están *protegidos contra escritura*. En el lenguaje de los ordenadores, se denomina escritura (o copia) al proceso de grabar datos (información) o programas sobre la superficie de un disco.

Este sistema de protección contra escritura es muy parecido al que se emplea en los cassettes de audio o video. Cuando los obturadores de protección están contra escritura, el cassette/video puede grabar sobre la cinta; si se rompen, se evita que se borre accidentalmente lo que ya esté grabado.

A diferencia de los cassettes, el sistema de protección de escritura que aparecen en los discos de 3 pulgadas, puede cambiarse con mucha facilidad. Los discos tienen orificios de protección contra escritura, situados en dos de las esquinas del disco. Si toma un disco por sus etiquetas verá que en las dos esquinas opuestas a su mano hay dos orificios. El más pequeño de de los dos es el orificio de protección contra escritura. El de la derecha se emplea para proteger la cara del disco que está mirando. El otro orificio protege la otra cara del disco.

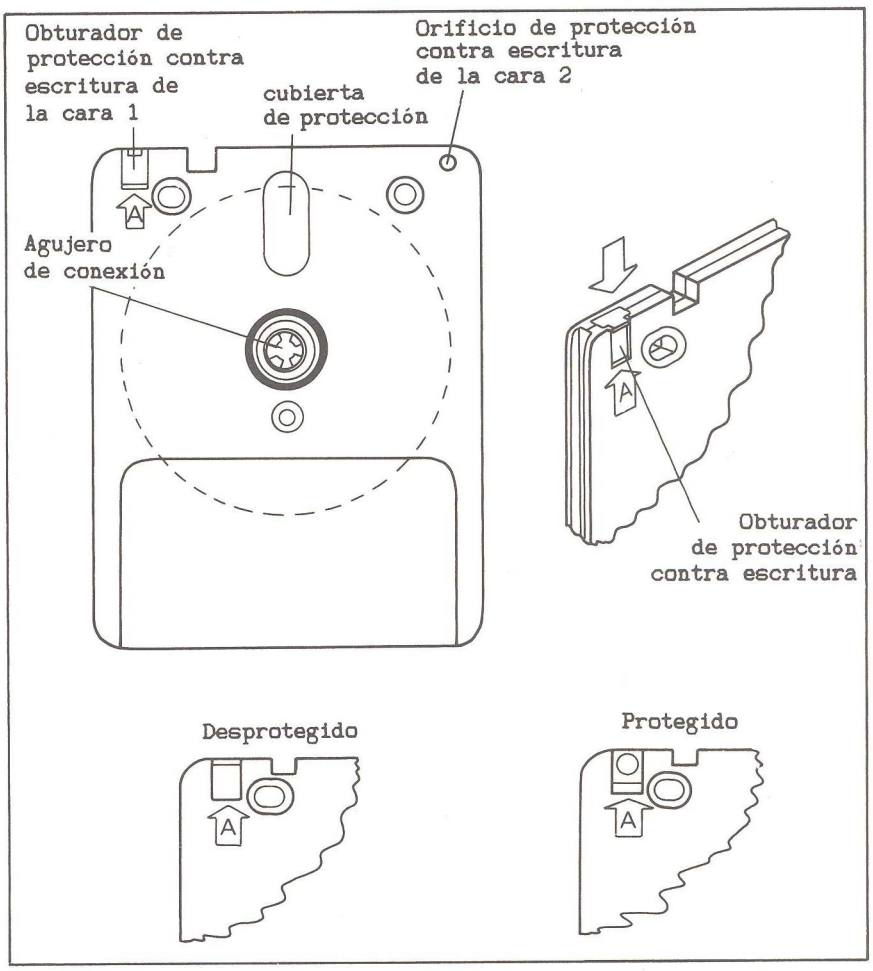
Cuando se abre un orificio de protección contra escritura, esa cara del disco queda protegida (la otra quizá no lo esté).

Si trata de grabar en esa cara, el ordenador responde con el siguiente mensaje:

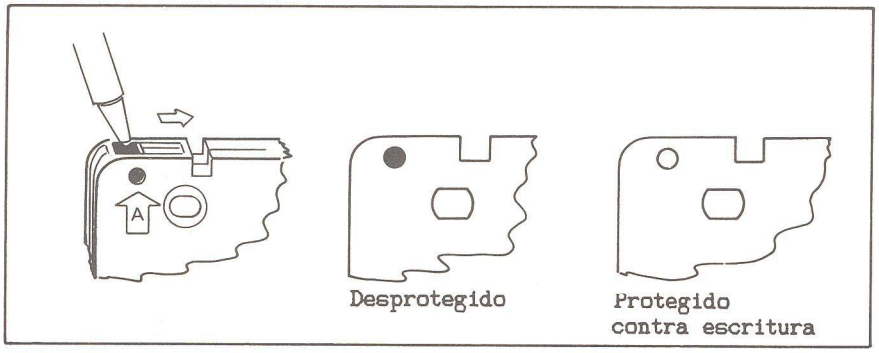
Disco protegido contra escritura

Cuando se cierra un orificio de protección contra escritura, puede escribirse sobre esa cara del disco y el disco se llama *desprotegido contra escritura.*

Los discos que llevan la etiqueta 1 y 2 presentan obturadores a los lados, que sirven para abrir y cerrar los orificios de protección contra escritura, haciéndolos deslizar hacia atrás y hacia adelante con la ayuda de la uña (estos discos tienen A y B moldeados cerca de los obturadores de protección contra escritura). Algunos discos con software vienen ya con los orificios de protección abiertos.



Los discos etiquetados **A** y **B**, tienen en el mismo borde del disco unos obturadores pequeños que se pueden mover lateralmente con la ayuda de un bolígrafo.



IMPORTANTE. Para evitar pérdidas accidentales de los programas originales o de cualquier otro software que compre, asegúrese de que los orificios de protección contra escritura estén SIEMPRE abiertos.

Cuando emplee un disco de LocoScript protegido contra escritura, si intenta editar un documento, aparecerá en la pantalla el siguiente mensaje:

```
        ERROR en: Editar documento
        Disco protegido contra escritura
ŧ ø     Enviar resultados a Unidad M:        ŧ
        Cancelar operación
        Disco desprotegido: continuar.
```

Fíjese que esto sucede cuando trata de editar un documento por vez primera; LocoScript le obliga a que tome nota de que el disco está protegido contra escritura y le pide que confirme si quiere almacenar versiones editadas en Unidad M en lugar de una unidad física. La Unidad M es una sección de la memoria del ordenador que puede ser empleada como otra unidad de disco.

Pulsando <INTRO> usted elige *Enviar resultados a Unidad M* y de este modo, la versión editada se almacenará en la Unidad M, pero desaparecerá al apagar o reinicializar el PCW. La tecla <INTRO> está situada en el ángulo inferior derecho del teclado.

Si desea abandonar la edición, pulse una vez <↓> para que el cursor del menú se desplace a *Cancelar operación* y luego pulse <INTRO>; si pulsa <CAN>, el resultado es el mismo. NO *desproteja contra escritura sus discos originales*. La tecla <↓> está situada a la izquierda de <INTRO>. La tecla <CAN> está situada en la fila superior del teclado; es la cuarta tecla contando desde la derecha.

Fíjese que, en realidad, este mensaje de error es un menú con una serie de opciones.

Observará que LocoScript emplea muchos menús de este tipo. Algunos de estos menú aparecen al apretar una tecla y en la pantalla producen el efecto de una cortina que baja. Por ejemplo, al apretar <f5> aparece el menú de Cambiar nombre. Este tipo de menú se pueden CANcelar pulsando <CAN>. La tecla <f5> está situada en la misma columna que <CAN>.

Por lo general, estos menús aparecen iluminados en visualización invertida, con una línea que representa la opción corriente en escritura normal (no en visualización invertida). Esta línea se llama cursor del menú y está representada en este libro con los símbolos ⇉ y ⇇. En algunos de estos menús verá que es posible mover el cursor del menú hacia abajo y hacia arriba con las teclas de control del cursor <↓> y <↑>. Estas teclas están situadas en la esquina inferior derecha del teclado.

Algunas veces verá una tilde en el cursor del menú; otras veces esa tilde aparecerá en distintas partes del menú. En algunos menús observará que la tilde va y viene con las teclas de Activar y Desactivar. Estas teclas especiales están situadas a los lados de la barra espaciadora -<[+]> y <[-]> respectivamente-. Cuando en el menú o en el cursor del menú aparezca la tilde, en el libro se representa por ø.

Y si todo esto le resulta un poco complicado, no se preocupe. Cuando el cursor pueda moverse para arriba y para abajo, lo verá indicado con claridad; lo mismo será para el símbolo ø. En este libro encontrará muchos ejemplos de menús con todas las dificultades explicadas.

Por ahora le bastará recordar que:

⇉ representa el cursor del menú ⇇
ø representa la tilde

2.2 LOS DISCOS CON LOS PROGRAMAS ORIGINALES

Con el PCW vienen dos discos:

Disco 1 Cara 1 LOCO SCRIPT v. 1.2
Cara 2 CP/M PLUS v. 1.4

Disco 2 Cara 3 UTILIDADES DE PROGRAMACION
Cara 4 DR. LOGO Y AYUDA

Los discos originales contienen los programas que harán funcionar el PCW. La máquina no puede funcionar sin ellos, así que trátelos con mucho cuidado. Son discos compactos de 3 pulgadas o discos CF2.

Si la versión que tiene de LocoScript es distinta a la que

aquí se menciona, no se preocupe. No es de extrañar que un programa como LocoScript sea mejorado o corregido al poco tiempo de haber sido lanzado al mercado.

Si la cara 1 no es la versión 1.2 (o si el lado dos no es la versión 1.4), le conviene devolver el disco original a Amstrad, que le dará la versión actualizada gratuitamente. La versión 1.0 de LocoScript contiene una serie de errores (bugs) en los programas, que imposibilitan el trabajo. No se olvide de hacer una copia de trabajo de LocoScript antes de devolver el disco original a Amstrad, para que pueda seguir usando el ordenador; en el apartado 2.5.3 se explica cómo hacerlo.

Para comprobar la versión que tiene siga las instrucciones del apartado 2.4. Fíjese que algunos discos con los programas originales de LocoScript tienen el número de la versión impreso en la etiqueta. Ultimamente han aparecido otros que carecen de esta información, pero no obstante son versión 1.2. Estos discos tienen una etiqueta roja en el estuche transparente del disco.

Si la suya es todavía la version 1.0, notará que al emplear la plantilla estándar de Amstrad que lleva el nombre de MANUSCRI, no podrá crear un documento de más de 6 páginas. Esta versión también le impide imprimir páginas sueltas del documento. Estos errores (o "bugs") han sido eliminados del programa; la versión 1.0 es antigua y ha sido reemplazada por la versión 1.2. Existen otras dos versiones -la 1.04 y 1.1-, pero la versión 1.2 es la más común.

La versión 1.2 le permite:

1) imprimir páginas sueltas de un documento (véanse apartados 4.2.5 y 4.3)

2) preparar un archivo ASCII de cualquier documento de LocoScript (véase apartado 2.7.1.7)

Recuerde que tiene que hacer copias de trabajo de estos discos originales y luego guardarlos en algún lugar seguro. Trabaje siempre con las copias y NO con los discos originales.

2.3 INTRODUCCION Y EXTRACCION DE LOS DISCOS

Antes de encender el PCW asegúrese de que no haya ningún disco en la unidad. Para ello pulse el botón de eyección que se encuentra en el ángulo superior derecho de la *unidad de disco*. Una vez hecho esto, pulse el botón A.RED, situado en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla. Co esto se encenderá la máquina (se supone que ya se ha conectado a la red en la toma mural). La pantalla mostrará una tonalidad verde intensa.

Para colocar un disco en la unidad:

Cuando saque el disco del estuche transparente, sujételo por el extremo en que está la etiqueta; así no habrá peligro de que, sin querer, toque la cubierta del mecanismo.

Sujete el disco con la cara que quiere utilizar hacia la izquierda (hacia la pantalla) e introdúzcalo en la unidad de disco empujándolo suavemente dentro de la ranura hasta oír un «clic». Si encuentra alguna resistencia no insista. Vuelva a intentarlo una vez más, después de haber pulsado el botón de eyección. Ante cualquier dificultad, consulte con su distribuidor.

Para extraer un disco de la unidad:

Compruebe que la luz del piloto de la unidad de disco no esté encendida y que en la *zona de control* no aparezca «Unidad A» o «Usando B».

Pulse el botón con suavidad (si aprieta demasiado fuerte el disco le «saltará» más rápido de lo que esperaba) y luego extraiga el disco con la mano.

IMPORTANTE. Verifique siempre que no le haya quedado ningún disco en la unidad; si hubiese alguno, extráigalo antes de accionar el interruptor.

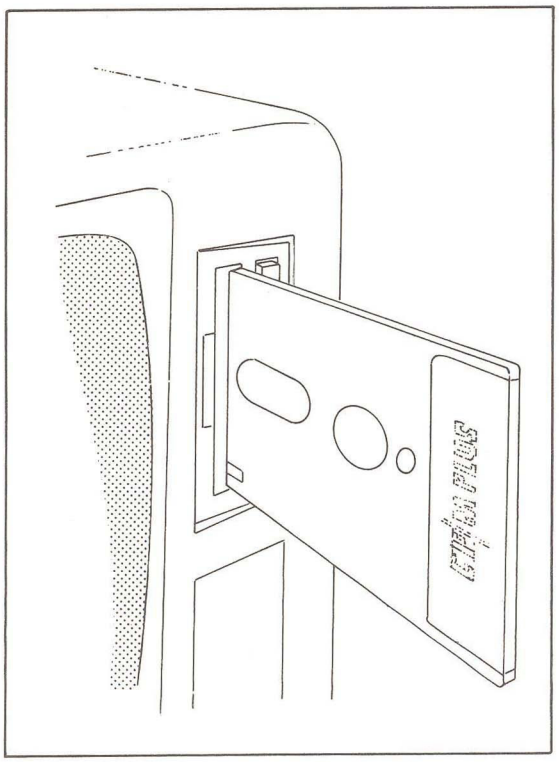
2.4 COMO CARGAR LOCOSCRIPT EN LA MEMORIA DEL PCW

Introduzca el disco en la unidad superior -con la cara que contiene LocoScript hacia la pantalla-. La pantalla se iluminará unos instantes y se oirá el ronroneo del motor de la unidad. Notará el parpadeo del piloto de la unidad mientras lee el disco y a continuación la pantalla empezará a llenarse de líneas horizontales seguidas del siguiente mensaje:

AMSTRAD PCW8256 Ordenador personal y Procesador de texto
LocoScript v. 1.21, de Locomotive Software
© 1985 Locomotive Software Ltd. y Amstrad Consumer Electronics plc.

Si a los pocos minutos de haber encendido el PCW todavía no ha introducido el disco, la máquina emitirá un pitido de impaciencia. Si hace «pip» antes de que usted consiga introducir el disco, tendrá que pulsar la barra espaciadora después de hacerlo, para que LocoScript se cargue en la memoria. De no haber sido por la demora, la máquina hubiese sido más servicial y hubiese cargado automáticamente LocoScript sin que se lo pidiera. Notará que la cabeza de impresión en la impresora, se moverá un poco a la derecha y luego, volverá a la izquierda.

Introduzca su disco original, el de LOCOSCRIPT y CP/M Plus, en la Unidad A con el CP/M (cara 2) hacia la izquierda (hacia la pantalla).



Si ha introducido la otra cara del disco, entonces aparecerá el siguiente mensaje:

```
    CP/M Plus Amstrad Consumers Electronics plc
v 1.4, 61K TPA, 1 disco, 112K disco M:
A>
                                    La Unidad es A:
```

Esto significa que en la memoria del PCW se ha cargado CP/M en lugar de LocoScript. En este caso, cuando se haya detenido la unidad, extraiga el disco y vuelva a introducirlo con la otra cara hacia la pantalla. Para reinicializar el PCW, pulse <MAYS> y <EXTRA> y antes de soltarlas, pulse <SAL>. <EXTRA>

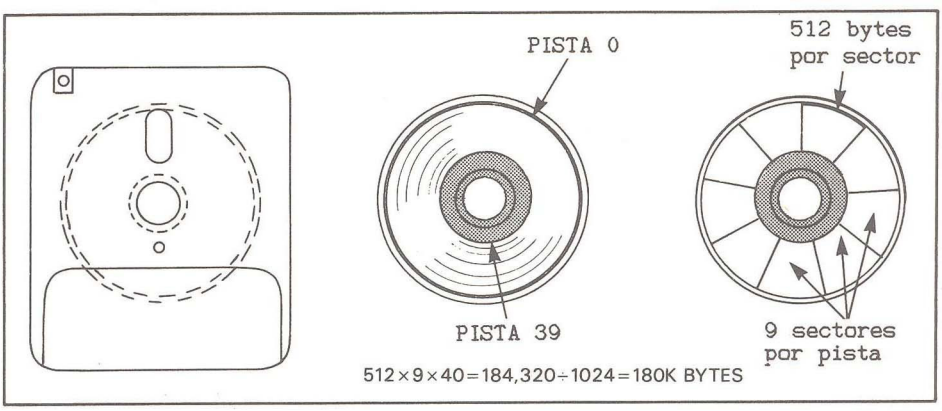
está situada en el ángulo inferior izquierdo del teclado, debajo de <MAYS>; <SAL> está situada debajo de la tecla de <MAYS> a la derecha del teclado. Al cabo de unos instantes aparecerá en la pantalla la visualización de apertura, que lleva el nombre de menú de *Gestión de disco*. Este menú tiene opciones que le permitirán controlar los ficheros (o documentos) almacenados en sus discos; véanse apartado 2.6.

Si su PCW8256 tiene la segunda unidad instalada o es un PCW 8512, tendrá que colocar la copia de LocoScript en la Unidad A y emplear la Unidad B para los discos de datos. Si Amstrad hiciera un programa de "mail-merge" (fusión de correspondencia) y un programa de base de datos, seguramente necesitaría una segunda unidad. Si tiene un PCW8256 con una sola unidad y quiere utilizar programas de este tipo u otros que funcionan con CP/M (ej: la hoja de cálculo Supercalc2), le harán falta dos unidades.

2.5 COMO COPIAR LOS DISCOS

2.5.1 Inicializar los discos

Antes de poder usar un disco virgen hay que inicializarlo o «formatearlo». En la jerga de los ordenadores formatear significa crear pistas concéntricas sobre la superficie magnética y dividir el disco en cierta cantidad de sectores (ej.:como cuando se divide una torta en porciones iguales). El formato del PCW para la Unidad A es de 40 pistas y 9 sectores (cara simple); para la Unidad B es de 80 pistas y 9 sectores (cara doble). Cada ordenador tiene su propio formato de disco. Estas pistas y sectores son invisibles para el ojo humano; están creados magnéticamente por la misma cabeza de lectura/escritura que se emplea para almacenar y cargar datos y programas.



Cada sector puede llegar a almacenar 512 bytes (o caracteres) y hay 9 sectores en cada una de las 40 pista; esto significa que un disco CF2 tiene la capacidad de almacenar 512x9x40=184,320 bytes. La capacidad de almacenamiento se mide por lo general en kilobytes (K); 1 kilobyte = 1024 bytes. Si divide 184,320 por 1024, obtendrá la capacidad de formateado del CF2, que es de 180 K.

Los discos CF2-DD pueden almacenar 512x9x80=368,640 bytes o sea 360 K bytes por cara; la Unidad B emplea las dos caras de los discos y por ello la capacidad de formato del CF2-DD es de 720 K bytes.

En la práctica verá que no todos los 180 K (o 720 K) pueden usarse para grabar archivos o documentos. 7 K están ocupados por un directorio que utiliza LocoScript y CP/M para grabar la ubicación de los archivos o documentos en cada cara del disco; no tiene que preocuparse por cómo o en qué parte del disco están almacenados sus documentos porque LocoScript y CP/M se ocupan automáticamente de ello pero esto significa que al agregarse el directorio, usted se queda con 173 K (o 706 K).

Un CF2 con LocoScript, deja sólo 87 K libres porque LocoScript utiliza 86 K para almacenar cuatro ficheros. Un disco CF2 que no tenga LocoScript, pero que puede emplearse para almacenar documentos de LocoScript, tiene 173 K de espacio de almacenamiento. Esto se conoce como disco de datos y se explica en el subapartado 2.5.4.

IMPORTANTE. El proceso de inicialización (o «formateado») de un disco, destruye cualquier dato o programa que exista en el mismo. Por lo general, sólo inicializará discos nuevos y vírgenes; tenga mucho cuidado en no inicializar por error los discos originales, las copias de trabajo o los discos de datos. Al inicializar verifique siempre la posición en la que se encuentran los obturadores de protección contra escritura. Como el proceso de inicializar un disco incluye la escritura (grabado) sobre el disco, si éste está protegido contra escritura, el programa de inicializar no funcionará. Ponga etiquetas en los discos y eso le ayudará a evitar accidentes.

Existe un programa especial, llamado DISCKIT, para inicializar los discos. Antes de emplear este programa tiene que cargar el sistema operativo CP/M Plus en la memoria del PCW.

Para inicializar el disco verifique que la unidad está vacía y encienda el PCW.

Si ya hubiese cargado LocoScript en la memoria del PCW, extraiga el disco y déle la vuelta. Una vez introducido, reinicialice el PCW apretando <MAYS> y <EXTRA> y sin soltarlas, pulse <SAL>.

Verá en las pantalla unas líneas negras y a continuación, el siguiente mensaje:

```
CP/M Plus Amstrad Consumer Electronics plc
v 1.4, 61 K, TPA, 1 disc, 112k disco M:
A>
```

La Unidad es A:

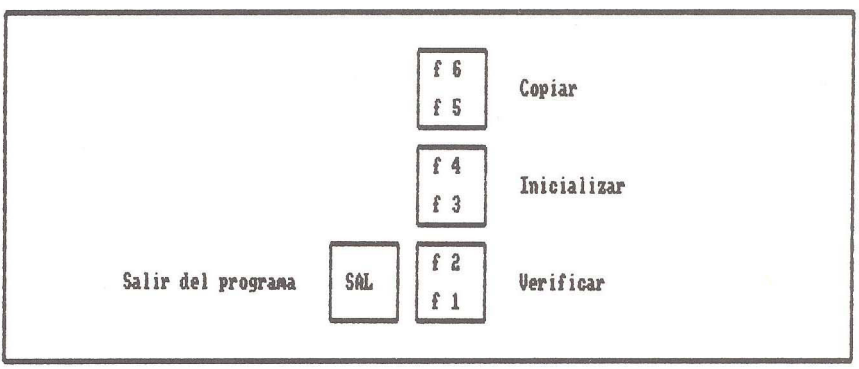
Escriba DISCKIT en MAYUSCULAS o minúsculas (no escriba DISC KIT) y pulse <RETURN>; aparecerá en la pantalla un mensaje similar al siguiente:

```
                DISC KIT v1.2
            PCW 8256 & CP/M Plus
      # 1985 Amstrad Consumer Electronics plc
           y Locomotive Software Ltd
Hay una unidad instalada
Extraiga el disco de la unidad
Pulse cualquier tecla para continuar
```

Observe que si pulsa cualquier otra tecla con el disco todavía en la unidad, el PCW le volverá a mostrar el siguiente mensaje:

```
Extraiga el disco de la unidad
Pulse cualquier tecla para continuar
```

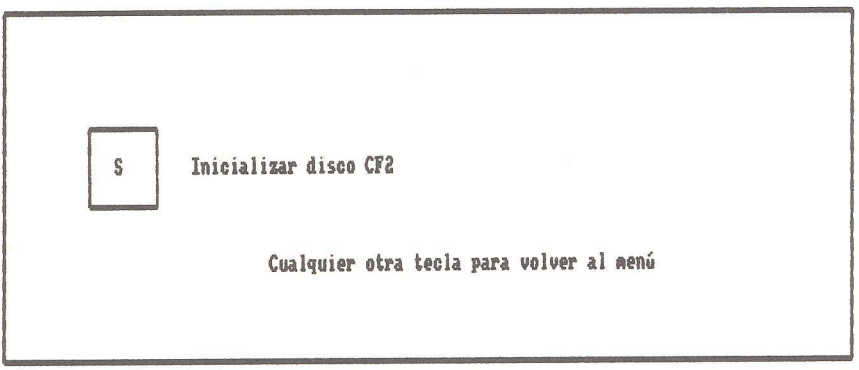
Pulse pues cualquier tecla -quizá la <BARRA ESPACIADORA> sea la más indicada- y verá aparecer en la pantalla el menú de Verificar/Inicializar/Copiar.



Si DISCKIT se encuentra con una segunda unidad, entonces le preguntará qué unidad desea inicializar y luego le pedirá

que pulse S para confirmar que la información es correcta. Pulse <f3> para inicializar el disco en la Unidad A; pulse <f1> para inicializar el disco en la Unidad B. Siga siempre las instrucciones que aparecen en la pantalla.

Si su sistema tiene una sola unidad, pulse <f3> y volverá a aparecer el menú de Inicializar (<f3> se encuentra a la derecha de la tecla <MAYS>, en el lado derecho del teclado):



Ahora introduzca la cara 1 (o cara A) del disco que quiera inicializar. Asegúrese de que no esté protegido contra escritura. Si intenta inicializar un disco protegido, en la pantalla le aparecerá el siguiente mensaje:

```
Disco protegido contra escritura
Inserte disco para Inicializar en la unidad
R-eintentar o C-ancelar?
```

Si el mensaje es éste, pulse <C> y unos segundos después aparecerá lo siguiente.

```
Extraiga el disco de la unidad
Pulse cualquier tecla para continuar
```

Extraiga el disco y compruebe que sea el que quería inicializar. No olvide que al inicializar un disco desaparecen todos los datos o programas anteriores. Si está seguro de querer inicializarlo, cierre los orificios de protección; así el disco queda desprotegido. Antes de volver a introducir el disco, pulse cualquier tecla para invocar el menú Verificar/Inicializar/Copiar. Luego pulse <f3> para obtener el menú de Incializar; a continuación vuelva a introducir el disco dentro de la unidad.

Fíjese que si en ese momento aprieta cualquier tecla, volverá a aparecer en la pantalla el menú de

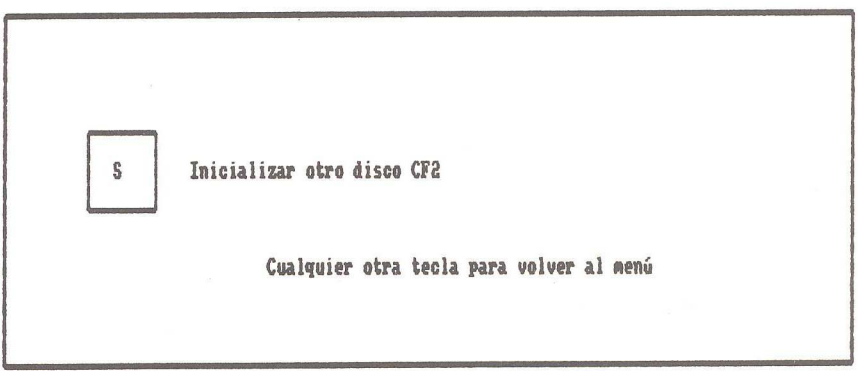
Verificar/Inicializar/Copiar. La S se puede escribir con MAYUSCULAS o minúsculas.

Cuando haya introducido el disco correcto a inicializar y apriete <S>, lo que había en la pantalla desaparecerá y en el ángulo superior izquierdo verá el número 0, que será inmediatamente reemplazado por el 1 y luego por el 2, etc. hasta llegar a 39 (o 79). Oirá el ronroneo del motor de la unidad mientras se inscriben las 40 (u 80) pistas (0 a 39 = 40; 0 a 79 = 80). La Unidad A lleva discos de 40 pistas (una cara a la vez); la Unidad B emplea discos de 80 pistas (dos caras a la vez).

Cuando se haya creado la última pista, en la pantalla aparecerá el siguiente mensaje:

```
Inicialización terminada
Extraiga el disco
Pulse cualquier tecla para continuar
```

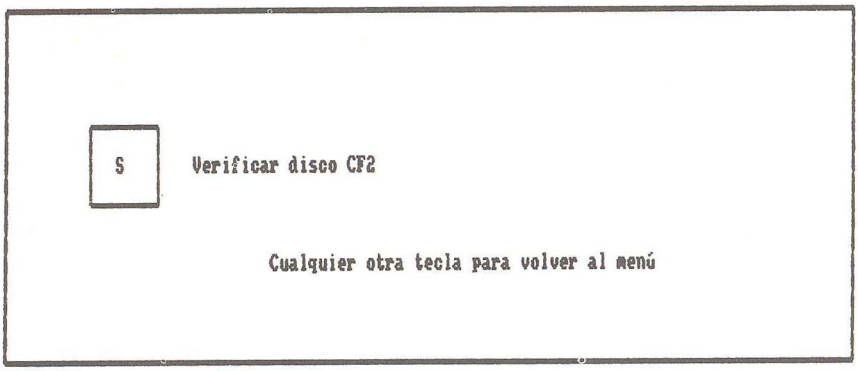
Extraiga pues el disco y apriete cualquier tecla -por ejemplo, la barra espaciadora-. Verá aparecer el siguiente menú:



Ahora tendrá que inicializar la otra cara, así que vuelva a introducir el disco con la cara 2 (o la cara B) hacia la pantalla. Pulse <S> para repetir el proceso de inicialización.

Cuando haya inicializado la segunda cara, retire el disco y apriete cualquier tecla para volver al menú de Verificar/Inicializar/Copiar.

No es una mala idea controlar que el disco se haya inicializado correctamente; pulse <f1> para que aparezca el menú de Verificar. <f1> se encuentra situada a la derecha de <SAL>):



Ahora no le será difícil seguir las instrucciones que aparecen en la pantalla; verifique las dos caras del disco que acaba de formatear.

Cuando verifique un disco CF2 verá en la pantalla el siguiente mensaje:

```
El disco tiene formato CF2
```

Cuando el programa haya terminado de verificar una cara del disco, aparecerá en la pantalla el siguiente mensaje:

```
Verificación terminada
Retire el disco de la unidad
Pulse cualquier tecla para continuar
```

Cuando haya verificado ambos lados del disco, pulse <SAL> para volver al CP/M indicador A>-.

Si alguna vez el PCW tiene problemas al leer o escribir los datos en el disco, le informará al respecto mediante un mensaje en el que figurarán los números de las pistas y del sector en donde se encuentra el error. Con la opción Verificar siempre se puede saber si el disco está en buenas condiciones o no; esta opción aparece en el menú. Si el PCW le muestra repetidas veces un error en la misma pista y en el mismo sector, es preferible que deje de usar cuanto antes ese disco. Si tiene suerte, quizás logre recuperar algunos de los archivos copiándolos en otro disco.

2.5.2 ¿Cómo saber si un disco se ha formateado?

Se puede saber empleando el comando DIR del CP/M; de esta forma le ordena a CP/M que le muestre el DIRectorio de todos los archivos en el disco. Si el disco no está inicializado, el CP/M se lo comunicará.

Cuando haya cargado CP/M Plus en la memoria del PCW y haya

introducido el disco en la unidad, escriba DIR después de A>- y pulse <RETURN>, sin alterar el orden:

A>DIR>RETURN>

Si el PCW encuentra que el disco no se ha inicializado, a los pocos minutos emitirá un «pip» y en la pantalla aparecerá el siguiente mensaje de error:

```
pista 0, sector 0 falta marcar direcciones
R-eintentar, I-gnorar o C-ancelar?
```

Esto significa que ha intentado leer el disco, pero no lo ha conseguido. En cambio si lee el disco sin problemas, entonces aparecerá en la pantalla la lista de los ficheros.

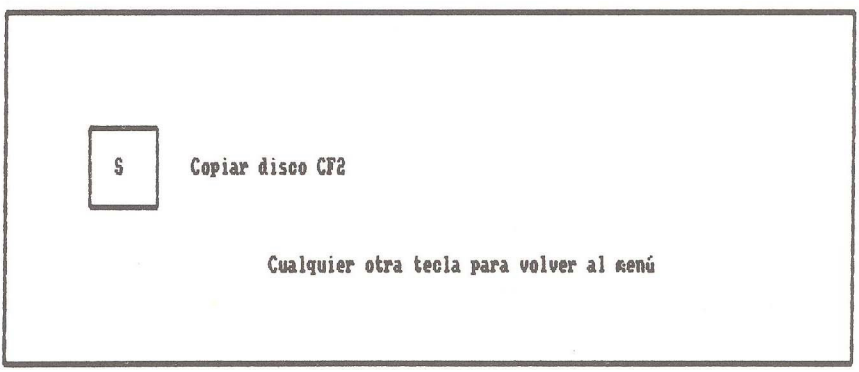
2.5.3. Cómo hacer copias de trabajos de los discos originales

Es importante hacer copias de trabajo de los discos originales para protegerlos y, además, para contar con discos que le sirvan para almacenar sus documentos. Guarde siempre el disco original «protegido contra escritura» y en un lugar seguro.

Hacer copias de trabajo de los discos originales es muy fácil. Se necesitan dos discos vírgenes y seguir las instrucciones que aparecen en el subapartado 2.1.1. Al emplear DISCKIT los discos se inicializan automáticamente durante el proceso de copiado.

A continuación, cargue el CP/M Plus en la memoria del PCW. Vuelva a leer el subapartado 2.5.1 si no recuerda cómo se hace. Utilice la función DISCKIT que se describe en esta sección y siga las instrucciones que aparecen en la pantalla para invocar el menú de Verificar/Inicializar/Copiar.

Cuando tenga el menú de Verificar/Inicializar/Copiar en la pantalla pulse <f5> para invocar el menú de copiar.



Si está utilizando un PCW8256 con una sola unidad de disco y quiere copiar un solo lado del disco, le bastará con seguir las instrucciones en la pantalla. Notará que el proceso de copiado se lleva a cabo en dos etapas (de la pista 0 a la 19 y luego las pistas 20 a 39).

No obstante, si ya hubiese cambiado el nombre del fichero PROFILE en su disco de CP/M -de PROFILE.ENG a PROFILE.SUB, tal como Amstrad aconseja en la página 15 del manual de CP/M Tomo 1-, el proceso de copia se llevará a cabo en tres etapas (de las pistas 0 a la 13, luego de la 14 a la 27 y luego de la 28 a la 39) porque parte de la memoria del ordenador que podría estar libre, ahora estará ocupada por los programas que se cargaron con SUBMIT, ya incluido en el fichero que carga CP/M.

DISCKIT leerá algunos de los datos del disco original (el disco del que está copiando) y lo almacenará por el momento en la memoria del PCW. Luego le ordenará retirar el disco original e introducir el disco de destino (el disco en donde quiere copiar). Los datos, temporalmente almacenados en la memoria del PCW, se copiarán entonces en el disco de destino.

Este proceso de lectura, cambio de discos y luego copiado tendrá que repetirse hasta que todos los datos sean copiados. Recibirá las órdenes para cambiar de disco y cuando el disco haya sido copiado verá el mensaje pertinente en la pantalla. Cuando copie la cara 1 (o cara A) de un disco (disco de origen), utilice la misma cara en el disco de destino -y no la cara 2, por ejemplo-; con ello evitará confusiones. Cuando esté copiando un disco, recuerde que cada cara del disco de origen será leída dos veces, y en ocasiones tres.

Si se confunde y mezcla el disco de origen con el de destino, el progama se dará cuenta de su error y se lo advertirá con el siguiente mensaje:

Disco equivocado

También recibirá un mensaje de advertencia si confunde las caras del disco, puesto que cada cara del disco funciona como si fuera un disco autónomo. Por consiguiente, cuando aparezca este mensaje, puede querer advertirle que el disco que ha introducido es incorrecto o bien que está al revés

Si su ordenador es un PCW 8256 con dos unidades, podrá colocar el disco de origen en la Unidad A, el disco de destino en la Unidad B y copiar de disco a disco. No obstante, recuerde que la Unidad A utiliza discos CF2 mientras que la Unidad B utiliza discos CF2-DD.

Si su ordenador es un PCW8512, entonces el procedimiento de copiado será más simple porque la memoria del ordenador

puede leer todo el contenido de una cara del disco de una sola vez, en lugar de hacerlo en distintas etapas. La memoria del PCW8256 puede aumentarse de 256 K a 512 K.

Le conviene copiar las cuatro caras de los dos discos originales. Cuando lo haya hecho tendrá dos copias exactas de sus discos originales; éstas serán sus copias de trabajo. Si los *protege contra escritura*, entonces serán simplemente copias de repuesto de los *discos originales*. Si los *desprotege contra escritura*, entonces los podrá utilizar para grabar sus documentos. Quizá le convenga guardarse un par de copias de repuesto de los originales.

A fin de que pueda utilizar el PCW necesitará al menos una copia de trabajo del LocoScript. Mientras va aprendiendo -con la ayuda de este libro-, a servirse del LocoScript, le será útil contar con una copia completa del disco de LocoScript que Amstrad le entrega al comprar el ordenador.

En el futuro, quizá le resulte más conveniente emplear una copia de trabajo de LocoScript que no tenga todos los ficheros. Notará que existen ya 25 ficheros en el disco de LocoScript; esto sólo le deja 46 K libres para almacenar sus documentos. Los ficheros de muestra se pueden borrar sin ningún problema.

Si quiere una copia de trabajo de LocoScript sin los ficheros de muestra, haga otra copia del disco original de LocoScript y luego borre todos los ficheros de muestra que no le interesen . O bien puede copiar los cuatro fichero de aplicaciones de LocoScript, que son necesarios, en un disco que usted haya inicializado. Estos ficheros permanecen escondidos y están siempre grabados en el primer grupo; es decir, el grupo 0 o CARTAS. Si quiere saber cómo se hace para recuperar los documentos ocultos, lea el subapartado 2.7.1.8.

Si emplea LocoScript v. 1.0, estos ficheros son:

```
J10LOCO.EMS    43k  H
JOYCEDIT.JOY   31k  H
MAIL232.COM     5k  H
MATRIZ.EST      7k  H
```

Si emplea LocoScript v 1.2, entonces estos ficheros son:

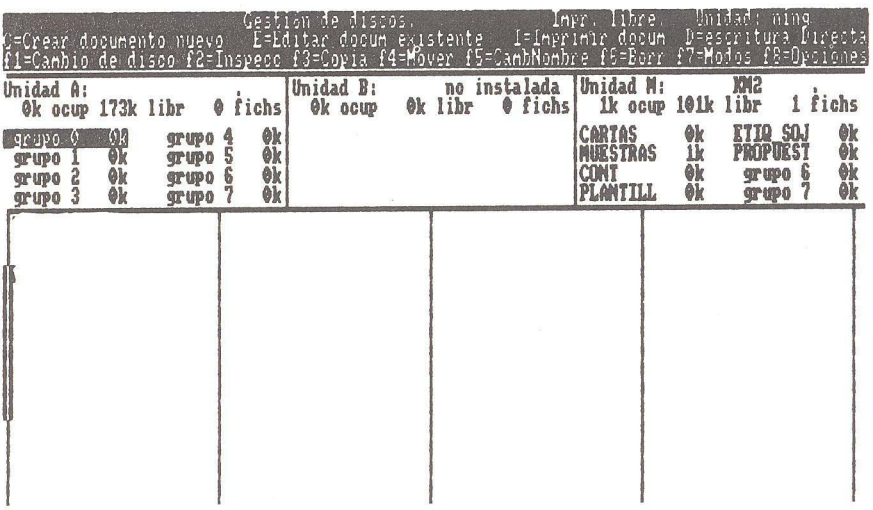
```
J20LOCO.EMS    44k  H
MAIL232.COM     4k  H
MATRIZ.EST      7k  H
SCRIPT.JOY     31k  H
```

Sería conveniente que utilizara una copia completa del disco de LocoScript para hacer sus prácticas, mas para sus trabajos importantes basta con una copia que tenga los cuatro ficheros de LocoScript.

Como los cuatro ficheros de LocoScript ocupan 86 K y en realidad a usted le basta con cargar LocoScript una sola vez en la memoria del PCW (una vez al comienzo de la sesión), quizá le resulte más funcional tener un disco con los ficheros de LocoScript en una cara pero no en la otra. Con esto, conseguirá 86 K adicionales para almacenar sus documentos. Un disco como éste, sin los cuatro archivos de LocoScript, se llama disco de datos.

2.5.4 Cómo crear los discos de datos

Además de sus discos de trabajo, sería conveniente que contara con otro disco de datos como mínimo. LocoScript puede utilizar un disco de datos para almacenar documentos. No es necesario que contenga los cuatro ficheros de LocoScript, porque éstos ya se cargan en la memoria del PCW por su copia de trabajo al principio de cada sección. Amstrad llama a esta copia Disco de arranque diario, porque será el primer disco que utilizará al principio de cada sesión para que el PCW comience a funcionar.



En la cara opuesta de su copia de trabajo le conviene tener un disco de datos. De este modo podrá guardar el/los documentos que esté utilizando en la cara de la copia de trabajo y en la otra, otros documentos.

La manera más fácil de crear un disco de datos es inicializando el lado del disco que se quiere copiar. Si no está seguro de cómo realizar esta operación, vea el subapartado 2.5.1.

Es decir, un disco de datos es un disco que ha sido inicializado pero que no tiene los ficheros y por lo tanto le

da 173 K de espacio extra para almacenamiento. Eso significan unas 25.000 palabras o 180 páginas de texto extras.

La cifra más alta de ficheros o documentos que se pueden almacenar en una cara de un disco es de 64. Cuando se llega a esta cifra ya no es posible almacenar más ficheros, aunque todavía haya espacio en el disco.

Si trata de agregar otro fichero, en la pantalla aparecerá un mensaje de error en donde se le advertirá que el directorio del disco está lleno. Una solución es mover el documento a la Unidad M, crear un documento nuevo sobre el disco e insertarle algunos de los otros documentos valiéndose de la opción *Insertar texto* del menú *Submodos del editor* (véase subapartado 3.2.4.1). A continuación borre de la Unidad A los documentos que ha pasado a la Unidad M. No se olvide de pasar el documento de la Unidad M a la Unidad A (o Unidad B) antes de apagar o reajustar el PCW. También es posible pasar algunos documentos a la Unidad M, pulsar <f1> y luego pasarlos a otro disco.

2.5.5 Cómo hacer copias de seguridad de los discos

Por lo general todo el mundo hace copias de seguridad de los documentos, pero por las dudas lo repetimos: ¡no deje nunca de hacerlo!

La asiduidad con la que copie sus documentos en los discos de seguridad, dependerá del tipo de trabajo que haga. Por ejemplo, si está escribiendo una carta a un amigo, le bastará con una copia de seguridad de la carta en un disco de seguridad y digamos que si no es una persona demasiado nerviosa, ¡esperará al menos a terminar la carta antes de hacer la copia!

No obstante, si emplea el procesador de textos para actividades comerciales, entonces es aconsejable hacer varios discos de seguridad y varias copias de seguridad de los documentos, a intervalos regulares.

En el mundo de los ordenadores es una costumbre tener tres copias de todos los discos y etiquetarlas como «abuelo/padre/hijo» (o quizá prefiera «abuela/madre/hija» si cree que los discos son del otro sexo). Por lo general, el disco «hijo» será su disco de trabajo. El disco «padre» será su primer disco de seguridad y así sucesivamente.

Con el PCW, una copia de trabajo tiene menos de 87 K libres (unas 13.000 palabras), por lo tanto, es mejor usar discos de datos como discos de seguridad:

el primer disco de datos será el *disco hijo*

el segundo disco de datos será el *disco padre*
el tercer disco de datos será el *disco abuelo*

Es conveniente copiar los documentos con los que está trabajando, de su copia de trabajo a su *disco hijo* cada dos o tres horas; quizás hasta un poco menos, según lo que esté haciendo. Le aconsejamos copiar al *disco padre* cada día y al *disco abuelo* cada semana.

Se puede hacer una copia de seguridad de disco utilizando la opción Copiar del menú Copiar/Inicializar/Verificar, tal como se describe en el subapartado 2.5.3. También pueden hacerse copias de cada uno de los documentos o ficheros; esto se explicará en la sección siguiente.

Tenga en cuenta estos dos puntos:

cuantos más discos de seguridad tenga, tanto mejor
cuanto más a menudo copie los documentos en esas copias, tanto mejor

En última instancia, la asiduidad con que asegure su trabajo dependerá de cuánto cueste rehacerlo. No faltan accidentes y muchas personas sólo después de haber perdido los contenidos de un disco se dieron cuenta de que no habían hecho copias de seguridad. ¡No se arriesgue! Copie sus documentos periódicamente.

Guarde sus discos de seguridad separados de sus discos de trabajo. Si estima sus documentos o sus datos, cópielos siempre y mantenga las copias actualizadas. ¡Ya está avisado!

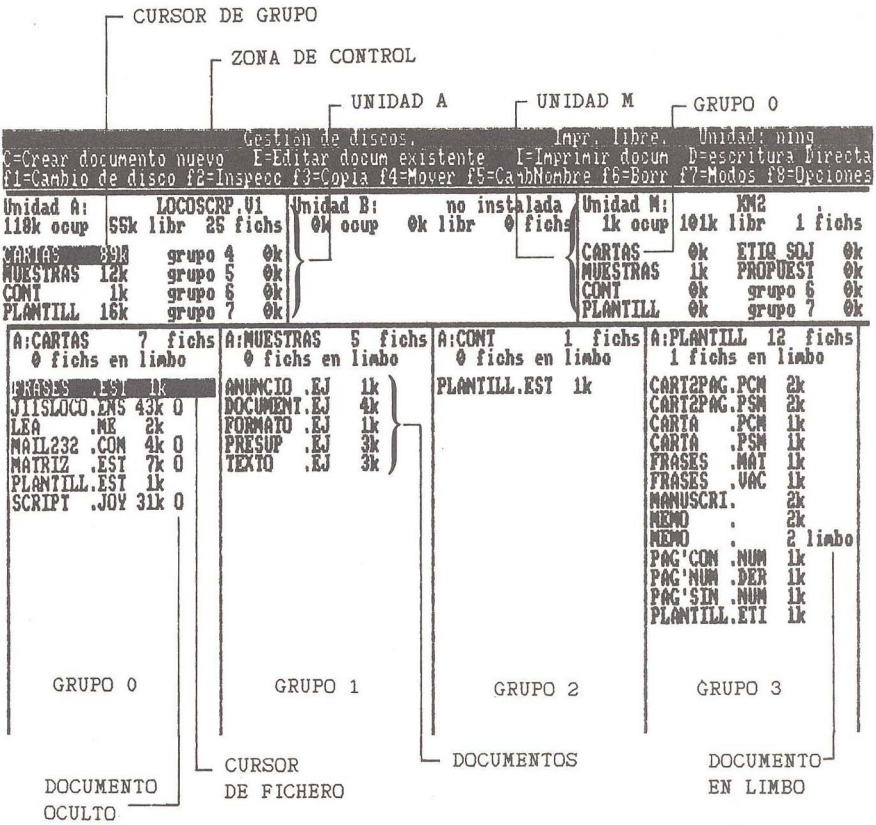
Si está preocupado por las fluctuaciones del voltaje en la red central o por los ruidos eléctricos en la línea, entonces quizá le convenga comprar un regulador de voltaje. A menos que opte por un generador de electricidad ininterrumpida (que también suprime los ruidos), siempre estará a merced de los apagones o de «accidentes» tan factibles como, por ejemplo, que cualquiera le desconecte la clavija del enchufe. La forma más segura y económica de protegerse contra estas eventualidades es haciendo copias de seguridad regularmente.

2.6 ORGANIZACION DE LOS FICHEROS

2.6.1 Menú de Gestión de discos

Tal como se describe en el apartado 2.4, cada vez que cargue LocoScript del disco a la memoria del PCW, en la pantalla aparecerá el menú de Gestión de discos.

Volcado de pantalla



2.6.1.1. Zona de control

En la parte superior de la pantalla hay una sección con tres líneas de información, que llamaremos **Zona de control**. Una zona iluminada de la pantalla, como ésta, se denomina de visualización invertida. La Zona de control aparecerá en la pantalla siempre que esté trabajando con LocoScript, pero la información del Control irá cambiando de acuerdo con el menú que emplee. La Zona de control también le informa sobre lo que está haciendo LocoScript y a veces le ordena lo que debe hacer.

La Zona de control le indica que no hay *ninguna unidad en uso* mediante Unidad:ning en la línea superior. NUNCA extraiga el disco cuando aparezca Unidad A: o Unidad B. Si aparece Unidad ning o Unidad M: (por ejemplo, mientras imprime), puede cambiar el disco de la unidad sin ningún problema, pero tendrá que comunicárselo inmediatamente a LocoScript . Esto se hace apretando <f1>. Tendrá que pasar siempre por el menú de *Gestión de discos* antes de cambiar el disco en la unidad.

Cuando la palabra *Impresora* aparece parpadeando en la segunda línea de la Zona de control, LocoScript le está recordando que ha movido la barra de sujeción de papel en la impresora y espera, ante la duda de que usted quiera efectuar más cambios en la impresora. Empuje el mando del rodillo, sobre la impresora, hacia adelante (hacia usted) y compruebe lo que sucede.

Fíjese que si hace esto mientras está editando un documento, el cursor desaparece. Si los términos «barra de sujeción de papel» y «mando del rodillo» no le resultan familiares, le sugerimos que mire el diagrama que aparece en el capítulo 4. Fíjese también que cuando se mueve la barra de sujeción, el mensaje que aparece en la Zona de control es *Impresora: Barra levantada*. Cuando empuje el rodillo hacia atrás (en dirección opuesta a usted), el mensaje cambia a *Impresora: En Línea Principio Hoja*.

Como no tiene que cambiar nada más en la impresora, apáguela para poder continuar. Cada vez que mueva la barra de sujeción hacia adelante, comenzará a parpadear la palabra *Impresora*; recuerde que tendrá que detenerla para poder continuar. Para ello, pulse <EXIT> y verá que el cursor reaparece en su texto.

La segunda línea de la Zona de control le muestra las opciones que puede elegir cuando LocoScript exhibe el menú de *Gestión de disco*:

C= Crear documento nuevo -
le permite crear un documento nuevo

E= Editar docum existente -
le permite pasar a un documento que ya existe

I= Imprimir docum -
le permite imprimir un documento que ya existe

D= escritura Directa -
le permite utilizar el procesador de texto como si fuera una máquina de escribir eléctrica e imprimir directamente.

La primera de los dos opciones se describe más detalladamente en el apartado 3.1, las otras dos en los apartados 4.3 y 4.4.

La tercera línea de la Zona de control es un menú que le ofrece la posibilidad de 8 opciones. Para elegirlas tiene las teclas que van de <f1> a <f8>; estas teclas se denominan «teclas de funciones». Para las funciones de números pares tendrá que apretar una de las teclas de <MAYS> y la tecla de la función, es decir:

<f1>
<f2> (<MAYS>+<f1>)
<f3>
<f4> (<MAYS+<f3>)
etc.

Pulse <f1> y verá cómo se enciende por unos instantes la luz de la unidad y *f1=Cambio de disco* se iluminará en visualización invertida en la Zona de control. Si todavía no se siente tan seguro como para experimentar con las demás teclas, no se preocupe: en realidad, son bastante inocuas. Las funciones de estas teclas se describen con más detalles en el subapartado 2.7.1. Si al apretar una tecla se equivoca y le aparece otro submenú, bórrelo pulsando <CAN>.

Note que cuando pulsa una de las teclas de función, por ejemplo: <f1>, se ilumina sólo esa función. De lo contrario, las tres líneas de la Zona de control aparecen siempre iluminadas.

2.6.1.2. Unidad A, B y M subdivididas en grupos 0 a 7.

Cuando LocoScript le muestre el menú de *Gestión de discos* verá que debajo de la Zona de control hay tres rectángulos. Cada rectángulo representa una unidad de disco, de ahí que esté escrito Unidad A, Unidad B y Unidad M.

El rectángulo de la Unidad A representa a la unidad de disco superior, la unidad física (y la única en el PCW8256). En el menú de *Gestión de discos*, a esta unidad le corresponde el rectángulo de la izquierda, en donde aparece el nombre del disco en esta unidad, es decir:LOCOSCRP,V1. Nos muestra la cantidad de espacio que ya se ha usado en el disco, es decir, 127 K; la cantidad de espacio que nos queda libre, 46 K libres, y la cantidad de ficheros en el disco, 25 fichs. También nos muestra que el disco está dividido en *8 grupos*, enumerados de 0 a 7. Amstrad ha llamado los primeros cuatro grupos (de 0 a 3) CARTAS, MUESTRAS, CONT y PLANTILL. Estos nombres son arbitrarios; si lo desea, puede cambiarlos. (Véase subapartado 2.7.1.5.)

El rectángulo de la Unidad B representa a la segunda unidad de disco, -ya instalada en el PCW8512 pero opcional para el PCW8256-. En el menú de *Gestión de discos* le corresponde el rectángulo del centro. Tiene la misma disposición que la Unidad A. Si sólo tiene una unidad de disco, en la pantalla leerá: *Unidad B: no instalada*.

El rectángulo de la Unidad M representa a lo que se denomina disco RAM o disco de Memoria. Esta es una sección de los 256 K (o 512 K) bytes de memoria del PCW, que se comporta como si fuera otro disco. Por ejemplo, puede copiar un fichero o un documento de la Unidad A a la Unidad M, luego cambiar el

disco de la Unidad A y copiar de la Unidad M a otro disco. En los subapartados 2.7.1.1 y 2.7.1.3 se explica cómo hacerlo. Es importante recordar que aunque la Unidad M puede funcionar como una unidad de disco suplementaria, a una velocidad de acceso mucho mayor y que puede sernos muy útil, lo que está en esta memoria se pierde por completo al reinicializar o apagar el PCW.

En Unidad A o Unidad M (o en Unidad B, si tiene incorporada la segunda unidad) observará un crusor rectangular; este cursor se llama *de grupo*. Si acaba de cargar LocoScript en la memoria del PCW, el cursor aparecerá en el grupo de CARTAS (grupo 0). Este cursor puede moverse de un grupo a otro por las unidades, pulsando <←>, <→>, <↑> o <↓> al mismo tiempo que pulsa <MAYS>. Trate de hacerlo. Verá que algunas veces el cursor rectangular que está más abajo, también se mueve; este cursor se llama *de fichero*. En el subapartado 2.6.1.3 hay más detalles sobre el mismo.

Cada documento de LocoScript que cree tendrá que quedar almacenado en un fichero separado, en un grupo de la Unidad A o de la Unidad M (o en la Unidad B si está instalada) y cada documento tendrá que llevar un nombre especial. La descripción del documento consta por lo general de dos partes. La primera parte se llama *nombre* (del documento o fichero) y lleva un mombre específico, un poco como si fuera el apellido. La segunda parte del nombre incluye el *tipo de fichero*, es optativo y es un nombre genérico, un poco como el de una persona. Un punto (o una coma) es lo que se emplea siempre como separador entre el *nombre del fichero* y el *tipo de fichero*.

El nombre de un documento/fichero puede estar formado por cualquier combinación de hasta ocho caracteres y el tipo de un fichero, por cualquier combinación de tres caracteres. Por lo general, los caracteres de la A a al Z y de 0 a 9 son los más comunes; quizá también le resulte útil #. Los siguientes caracteres no pueden ser empleados en el nombre:

< > = ! ¡ * ? & / $ [ ] ( ) . : ; \ + -

Resumiendo, la descripción de un fichero consta de dos partes:

nombre del fichero: DOCUMENT
tipo de fichero: 000

De ahí pues la descripción de fichero = DOCUMENT.000

Fíjese que aunque escriba la descripción del fichero en minúsculas, LocoScript las convertirá en MAYUSCULAS.

Estas descripciones del fichero (sus documentos) están almacenadas en grupos; quizá ya tenga en sus discos grupos con

el nombre de CARTAS, MUESTRAS, CONT y PLANTILL. Si lo prefiere, puede cambiar los nombres de los 8 grupos en cualquiera de las unidades, así como decidir en qué grupo se almacenará su fichero. Si pulsa <f5> aparecerá un submenú que le permiterá cambiar los nombres de los ficheros, de los grupos y hasta del mismo disco. Pulse <CAN> para salir del menú, puesto que todavía no se encuentra en condiciones de hacer estos cambios. Este submenú se explica más detalladamente en el subapartado 2.7.1.5.

Como el formato final de su documento está controlado por una plantilla y a cada grupo le ha sido asociado una plantilla especial, es mucho más lógico almacenar todas las cartas, por ejemplo, en el grupo llamado CARTAS y todos los memos en el grupo llamado MEMO, etc.

En el lenguaje de los procesadores de textos, una plantilla es como un cliché de multicopista o una máscara que controla la posición del texto dentro del documento. Las plantillas se emplean para asegurarse de que determinados documentos tengan composiciones (o formatos) estándar y por ello suelen llevar el nombre de plantillas estándar. LocoScript tiene documentos especiales como plantillas estándar, para controlar la composición de los documentos más comunes. Estos documentos de plantilla estándar siempre se llaman PLANTILL.EST.

Cada unidad está dividida en 8 grupos para facilitar la clasificación de los documentos, por ejemplo, si opta por almacenar todas sus cartas en un grupo, todas sus etiquetas en otro grupo, etc. Cada grupo tiene una plantilla estándar especial. Aunque llegara a necesitar que la plantilla estándar de cartas fuese distinta a la plantilla estándar de muestras, LocoScript exige que las dos se llamen PLANTILL.EST.

Cada vez que cree un documento nuevo, su composición o formato estará dada por la PLANTILL.EST que rija ese grupo. Si crea un documento en el grupo de CARTAS, el formato será el de una carta; si crea un documento en el grupo MUESTRAS, entonces el formato será el de una muestra. Tiene que haber siempre una plantilla de carta estándar en el grupo denominado CARTAS y una plantilla de muestra estándar en el grupo de MUESTRAS, etc.

El grupo que lleva el nombre de PLANTILL.EST en el disco de LocoScript contiene varios ejemplos de plantillas distintas. Si quiere emplear úno de esos ejemplos, tendrá que copiarlo (o moverlo) a otro grupo y volver a denominar el ejemplo PLANTILL.EST. Claro que si ya hay un documento que se llama PLANTILL.EST. en ese grupo, entonces tendrá que volver a darle otro nombre al documento original de PLANTILL.EST, como si se tratara de algo distinto (ej.: PLANTILL.DIStinta). Los tres grupos en el disco de LocoScript, denominado CARTAS, MUESTRAS y CONT., ya tienen sus propias PLANTILL.EST.

Tenga en cuenta que las plantillas se almacenan como si fuesen un documento cualquiera porque son documentos, aunque sean especiales; los documentos PLANTILL.EST se editan como otro cualquiera. Lo que diferencia el documento PLANTILL.EST. de los demás es que sus formatos controlan la composición de cualquier documento creado en ese grupo. La utilización de las plantillas estándar está mucho mejor explicada en el apartado 3.3.

2.6.1.3 *Los Grupos subdivididos en ficheros (documentos)*

Puede almacenar los documentos en cualquiera de los ocho grupos, en la Unidad A y/o en la Unidad M (y/o Unidad B, si estuviese instalada). Los documentos pueden moverse o copiarse de un grupo a otro grupo dentro de una unidad, y de un grupo en una unidad a un grupo en otra. La misma descripción de un fichero se puede emplear para distintos grupos de la misma unidad, pero no pueden existir dos documentos de la misma descripción de fichero en el mismo grupo. Si quiere almacenar dos documentos que tengan las mismas descripciones en el mismo grupo, una de ellos tendrá que cambiar de nombre.

Fíjese que no podrá mover ni copiar un documento de un grupo hasta que el grupo no tenga un nombre. Por ejemplo, si intenta copiar el fichero que se llama LEA.ME del grupo CARTAS en la Unidad A al grupo 7, en la pantalla aparecerá el siguiente mensaje de error:

```
        ERROR en: Copiar documento
        N. del grupo no válido
¥ ¢     Cancelar operación    £
```

Cuando le suceda esto, pulse <INTRO> y seleccione la opción de *Cancelar operación*.

Cuando el LocoScript está cargado en el PCW, los nombres del grupo de la Unidad A se copian en la Unidad M.

Fíjese que la descripción del fichero LEA.ME aparece como LEA.ME, para estar dentro de los 8 caraçteres que exige el nombre del fichero.

Para copiar (o mover) un documento en estas cicunstancias, antes tiene que darle un nombre al grupo; sírvase de la opción *Cambiar nombre Grupo* del menú *Cambiar nombre*. En el subapartado 2.7.1.5. se explica cómo hacerlo.

Fíjese que si vuelve a llamar al grupo7, GRUPO7, LocoScript aceptará esto como un nombre válido para el grupo y le permitirá copiar o mover allí el documento.

Los documentos almacenados en cualquier grupo de la Unidad

A (o Unidad B si está instalada) están a salvo, pero los documentos almacenados en la Unidad M se perderán al reinicializar o apagar el PCW. Asegúrese de que está usando la unidad M como lugar de almacenamiento temporal; emple la Unidad A (o Unidad B si está instalada) para el almacenamiento permanente de sus documentos.

Si observa el menú de *Gestión de discos*, verá que el cursor de *fichero* se encuentra sobre el nombre de un fichero en una columna situada debajo de los rectángulos de las Unidades. El cursor del fichero puede desplazarse usando las teclas de control del cursor <←>, <→>, <↑> o <↓>. Cada columna representa un grupo de una de las unidades y muestra qué documentos (o ficheros) están almacenados en ese grupo. Si en un grupo no hubiera ningún fichero, no tendrá una columna. Cuando le cambie el nombre a un grupo y cree un documento en el mismo, LocoScript creará una nueva columna para representar a ese grupo.

Cuando mueva el cursor de *grupo* a otro grupo de la unidad, el cursor de *fichero* se desplazará automáticamente a la columna que representa a ese grupo. Existen ocho columnas por cada unidad, pero sólo cuatro de ellas pueden aparecer en la pantalla al mismo tiempo; cuando quiera mover el cursor del fichero más allá de la cuarta columna, la parte inferior de la pantalla se desplazará hacia uno de los lados; esto es lo que se denomina «panning» (panorámica). Cuando mueva el cursor del grupo a un grupo que no posea ningún documento, no aparecerá una columna vacía sino una marca. Esta marca consta de un par de líneas verticales. La ilustración en el subapartado 2.5.4 muestra una de estas marcas.

Si crea 20 documentos en el mismo grupo, notará que al crear el vigésimo, el ancho de la columna se duplica para hacerle un lugar (cada columna puede tener 19 documentos). De la misma manera, al crear el trigésimo noveno documento en un grupo, el ancho de la columna vuelve a aumentar y el proceso se repite. Para comprobarlo, cargue LocoScript en el PCW, extraiga el disco e introduzca su copia o CP/M y luego pulse <f1>.

Ficheros y documentos

Aunque la información se almacene en los ficheros, algunos de ellos contienen programas, pero otros pueden contener datos (ej.: números) o texto. LocoScript puede proporcionale dos tipos distintos de ficheros de texto:

1) ficheros de documentos; documentos que pueden ser editados

2) ficheros de no-documentos; ficheros que tienen texto, pero que no pueden editarse de forma corriente

Todos los documentos son ficheros pero no todos los ficheros son documentos. Por ejemplo, bloques y frases están almacenados como ficheros de no-documentos (véase subapartado 3.2.4). En este libro, los ficheros de documentos normales que pueden editarse empleando LocoScript se llaman documentos y los ficheros de no-documentos, que no pueden editarse de forma corriente se llaman ficheros.

2.7 MANTENIMIENTO DE LOS DISCOS

2.7.1 *Menú de gestión de discos* (3ª línea de la Zona de control)

Si observa la línea de abajo de la Zona de control verá un menú que le ofrece ocho opciones:

```
f1=Cambio de disco  f2=Inspecc  f3=Copia  f4=Mover
f5=Renombrar        f6=Borr     f7=Modos  f8=Opciones
```

Pulse la tecla de la función que corresponda para elegir una de estas opciones, por ejemplo, <f1>. Cuando pulse una de estas teclas, la opción correspondiente en la Zona de control se iluminará en visualización invertida. Verá que si pulsa alguna de estas teclas, aparecerá un sub-menú, ej.: <f2> (ej.: <MAYS>+<f1>). Si pulsa por error una de estas teclas, apriete <CAN> para CANcelar la orden.

2.7.1.1 f1=Cambio de disco (Menú de gestión de disco. Zona de control)

Si cambia de disco cuando LocoScript le está mostrando el menú de *Gestión de discos*, a continuación tendrá que pulsar <f1>. Esto le comunicará a LocoScript que ha cambiado de disco. Si no pulsa <f1> y el ordenador entra en el disco, detectará que el disco ha sido cambiado y desplegará un mensaje de error.

Por ejemplo, supongamos que sólo tiene una unidad, la Unidad A, y quiere copiar un documento que está en un disco y almacenarlo en otro. En este caso tendrá que copiar el documento del disco de origen (en la Unidad A) a la Unidad M. A continuación tendrá que cambiar físicamente de disco en la Unidad A. Después tendrá que copiar el documento, de la Unidad M al disco de destino (en la Unidad A). Si no pulsa <f1> después de introducir el disco de destino aparecerá en la pantalla el siguiente mensaje de error:

```
        ERROR en: Copiar documento
        Se ha cambiado de disco
f1 ¢    Cancelar operación    £
```

Si le pasa esto apriete <INTRO> para cancelar la operación. Al hacerlo se obtiene el mismo resultado que al apretar <f1>, de forma que si ahora intenta copiar el documento de la Unidad M al disco en la Unidad A, lo hará sin que se repita el mensaje de error. Obviamente sería mejor si este mensaje de error pudiera evitarse por completo: basta con pulsar <f1> después de cambiar el disco en la unidad.

Puesto que LocoScript trata cada cara del disco como si fuese un disco por separado, cuando le informe que el disco de la unidad es incorrecto, puede significar que el disco sea correcto, pero que esté al revés. En este caso <f1> afecta sólo al LocoScript y no al CP/M

Si pulsa <f1> cuando está usando el CP/M sólo verá ↑Z en la pantalla; para hacerle saber al CP/M que se ha cambiado de disco, pulse <STOP> (esto equivale a ↑C que a veces también se llama «reinicializar»). Si no va a usar regularmente el CP/M, estos detalles no tienen importancia. En cambio sí empleará LocoScript con regularidad, así que no se olvide de usar la tecla <f1>.

Recuerde también que sólo puede cambiar el disco en la unidad cuando LocoScript está en el menú de *Gestión de discos*. Nunca saque un disco de la unidad cuando LocoScript le esté mostrando otros menú, como el de Crear documento, Editar documento existente o el de Imprimir un documento. Si cambia de disco en la Unidad A mientras LocoScript le está mostrando el menú de *Editar docum existente*, cuando quiera grabar el documento (en el disco equivocado) LocoScript le notificará el error mediante el siguiente mensaje:

```
ERROR en: Unidad A:
Se ha cambiado de disco mientras
se estaba usando este fichero
Reintentar operación
Cancelar operación
Ignorar error y continuar
```

Cuando le suceda esto, retire el disco, introduzca el disco correcto y luego pulse <INTRO> para seleccionar la opción *Reintentar operación*. En el menú de Editar documento, de LocoScript, <f1> cumple distintas funciones.

2.7.1.2 f2=Inspecc *(Menú de gestión de discos. Zona de control)*

Cuando haya cargado LocoScript, a partir de su copia de trabajo del disco original, observará que Amstrad ha decidido llamar al grupo 1 MUESTRAS. Fíjese que los grupos están enumerados de 0 a 7, por ello el grupo 1 resulta ser el segundo grupo. Si desplaza el cursor de fichero a DOCUMENT EJ y

aprieta la tecla <f2> (<MAYS>+<f1>) aparecerá en la pantalla el siguiente submenú:

```
⇒ Inspeccionar documento    ⇐
  Nombre:  DOCUMENT.EJ
  Grupo:   MUESTRAS
  Unidad:  A
  Documento muestra
  Software para CP/M en PCW8256
  usado para mostrar paginación
```

Después de un tiempo de utilizar LocoScript, notará que su disco empieza a llenarse con los documentos que ha almacenado. Verá también que los ocho caracteres provistos para el *nombre del fichero* y los tres caracteres para el *tipo de fichero* ya no le bastan.

LocoScript le permite almacenar una extracto corto del texto o sumario, llamado Identidad, que sirve para describir mejor su documento. Esta función puede resultarle muy útil... si se toma el trabajo de emplearla. Sirve para averiguar de qué trata el documento sin tener que cargarlo en la memoria del ordenador. Porque para ver un documento tendrá que editarlo o imprimirlo.

Fíjese que la línea superior del menú es un cursor. Se puede cambiar Nombre, Grupo y/o Unidad, moviendo el cursor del menú hacia abajo mediante la tecla <↓>.

Si desea escribir o cambiar un texto de Identidad, tiene que hacerlo mientras está editando el documento, cuando LocoScript le muestre el menú de *Editando texto*. Invoque *Modos* con la opción f7=Modos de la tercera línea en la Zona de Control. Seleccione la opción *Ed texto Identif*; para ello mueva el cursor hacia abajo y (pulse <↓>) e <INTRO>.

LocoScript le permite grabar tres líneas de 30 caracteres. En la primera línea verá un cursor del menú y las dos líneas restantes aparecerán en visualización invertida. El cursor de *menú* se desplaza hacia abajo y luego hacia arriba mediante las teclas <↓> y <↑>.

Observe que cada vez que escribe un *carácter* dentro del cursor del *menú* aparece un cursor de *caracteres*, pulse la barra espaciadora y sírvase de <→> o <←>. Para borrar el texto existente en una línea use <BORR→> y <←BORR>; <→> y <←> para mover el cursor de *caracteres* a lo largo de la línea. Si quiere escribir más de 30 caracteres mueva el cursor del menú a la segunda línea y así sucesivamente.

Recuerde que si no altera expresamente la identidad de un documento, dicha identidad seguirá siendo la misma que la de la PLANTILL.EST del grupo, porque cada vez que crea un documento,

éste se basa en la PLANTILL.EST del grupo y toma todas sus características, incluso su identidad.

Si quiere practicar con la función de Identidad, le resultará muy útil dedicar un poco de tiempo a la lectura de las Identidades de las plantillas de muestra suministradas por Amstrad. El grupo PLANTILL contiene varias plantillas útiles; esto se explica con más detalles en el subapartado 3.3.1.

2.7.1.3 f3=Copia *(Menú de gestión de discos.* Zona de control)

LocoScript le permite copiar documentos de un grupo a otro y de una unidad a la otra. Al copiar un documento o fichero se crea una réplica del original, y éste se mantiene intacto.

¿Quiere copiar un documento ahora mismo? Asegúrese de que está usando la copia de trabajo de LocoScript y de que no esté protegida contra escritura. Si no entiende lo que significa «protegida contra escritura», vuelva al subapartado 2.1.4.

Cómo copiar documentos de un grupo a otro

Imaginemos que quiere copiar el documento ANUNCIO.EJ del grupo de MUESTRAS, al grupo CONT y llamar al nuevo documento PRUEBA. C. Deberá proceder de la siguiente manera.

Cuando LocoScript exhiba el menú de *Gestión de discos*, mueva el cursor de grupo hasta cubrir el grupo MUESTRAS y el cursor de *fichero*, al documento denominado ANUNCIO.EG; a continuación pulse <f3>. Con ello se iluminará la opción f3=Copia en la tercera línea de la Zona de control. Pulse <INTRO> para invocar el siguiente submenú:

```
        Copiar documento
╡   N.nuevo:    ?           ╞
    Grupo:      MUESTRAS
    Unidad:     A
    N. antiguo: AVERT.EJ
    Grupo:      MUESTRAS
    Unidad:     A
```

Si el menú que le aparece no es como éste, apriete <CAN> y recomience la operación. Si no, mueva el cursor hacia abajo empleando <↓> y cambie el nombre del grupo, unidad o el nombre antiguo.

LocoScript ajustará automáticamente el nombre del grupo de destino (nuevo) al del grupo de origen (antiguo) y la unidad de destino a la de origen. Trata de ahorrarle el tiempo que le llevaría escribir estos datos y asume que el grupo de destino y la unidad serán las mismas que las de la fuente.

Ahora tendrá que escribir la nueva descripción del archivo (PRUEBA C). Cuando haya escrito el nombre del *fichero* PRUEBA (recuerde que puede utilizar <←BORR→> para corregir cualquier error que cometa), pulse <.> o la <BARRA ESPACIADORA> una vez y a continuación escriba el *tipo de fichero*, es decir, C. Fíjese que si aprieta la barra espaciadora, no es necesario que escriba ni el punto ni la coma: LocoScript los pone automáticamente.

El cursor del *menú* puede moverse hacia abajo o hacia arriba, con <↓> y <↑>. Pulse <↓> para hacerlo descender. A continuación pulse <↓> para mover el cursor hacia la línea de abajo.

Para copiar el fichero del grupo MUESTRAS al grupo CONT tendrá que cambiar el nombre del grupo. Escriba con cuidado CONT, y recuerde que el nombre del grupo no puede tener más de 7 letras: Pulse la <BARRA ESPACIADORA> una vez y el nombre del grupo pasará a ser CONT. Cuando el menú le haya quedado como éste, pulse <INTRO>. Verá que se enciende el piloto en la unidad y que en la Zona de control aparece *Unidad A*.

```
     Copiar documento
     N. nuevo:   PRUEBA.C
  ∮  Grupo:      CONT        ∮
     Unidad:     A
     N. antiguo: ADVERT.EJ
     Grupo:      MUESTRAS
     Unidad:     A
```

Al cabo de unos segundos observará que su PUEBA C aparece en el grupo CONT, en la Unidad A. Fíjese que el fichero original ANUNCIO.EJ está todavía en el grupo de MUESTRAS.

Si quiere mantener el mismo nombre del documento no tiene necesidad de escribirlo, basta con colocar el cursor del *fichero* sobre el documento y pulsar <f3>; a continuación mueva el cursor del *fichero* sobre el grupo de destino (cualquier unidad) y pulse <INTRO> dos veces. Este atajo también puede utilizarse cuando quiera mover documentos.

Mensajes de error

Si comete un error al escribir la descripción del fichero (si dejara el nuevo fichero sin nombre o no escribiera correctamente la descripción del nuevo fichero) LocoScript le mostrará el siguiente mensaje de error:

```
     ERROR en: Copiar documento
     No existe ese fichero
  ∮ ∮ Cancelar operación      ∮
```

Pulse <INTRO> para volver al menú de *Gestión de discos*.

De la misma manera, si comete un error al escribir el nombre del grupo (por ejemplo, si escribe un nombre que no existe) entonces LocoScript le mostrará el siguiente mensaje de error:

```
      ERROR en: Copiar documento
     No existe ese grupo
¥ ¢  Cancelar operación      ¥
```

Pulse <INTRO> para volver al menú de *Gestión de discos*.

Cómo copiar documentos de un disco a otro mediante la Unidad M

Si quiere copiar un documento de la Unidad A (o de la Unidad B) a la Unidad M, para luego volver a copiarlo de la Unidad M a otro disco, recuerde que tiene que informarle a LocoScript del cambio de disco; para ello pulse <f1> después de introducir el disco de destino, antes de copiar el documento de la Unidad M a la Unidad A (o Unidad B).

Si se olvida de pulsar <f1>, LocoScript le mostrará un mensaje de error, para advertirle del cambio de disco y ofreciéndole como opción «Cancelar operación». Cuando le pase esto, pulse <INTRO>.

Por ejemplo, supongamos que quiere copiar el documento llamado LEA.ME de su copia de trabajo de LocoScript al mismo grupo en otro disco. EL procedimiento a seguir será el siguiente (se da por sentado que su copia de trabajo está en la Unidad A y que en la Unidad M del otro disco hay un grupo que se llama CARTAS):

Mueva el cursor *de grupo* a la Unidad A: grupo CARTAS
Mueva el cursor *de fichero* al documento LEA.ME
Pulse <f3> y luego <INTRO> para invocar el menú Copiar
Escriba en Nombre nuevo: LEA.ME
Escriba en la (nueva) Unidad: M
Pulse <INTRO> para copiar LEA.ME a la Unidad M

Extraiga el disco de origen
Introduzca el disco de destino
Pulse <f1> para informarle a LocoScript del cambio de disco

Mueva el cursor *de grupo* a la Unidad M: grupo CARTAS
Mueva el cursor *de fichero* al documento LEA.ME
Pulse <f3> y luego <INTRO> para invocar el menú de copia
Escriba el Nombre nuevo de LEA.ME
Escriba en la (nueva) Unidad: A
Pulse <INTRO> para copiar LEA.ME a la Unidad A

Fíjese que LocoScript no le permitirá copiar un documento a un grupo que no tenga nombre (por ejemplo, grupo7).

2.7.1.4 f4=Mover (*Menú de gestión de discos*, Zona de control)

LocoScript le permite mover documentos de un grupo a otro y de una unidad a otra. Mover un documento o un fichero significa transladarlo de un lugar a otro; el original se pierde. Observe que las operaciones para mover documentos son casi idénticas a las realizadas para copiar documentos. ¿Quiere intentar mover un documento?

Mover de un grupo a otro grupo

Supongamos que tenga que mover ANUNCIO.EJ del grupo MUESTRAS al grupo CONT y darle al mismo tiempo un nombre nuevo: CORTACES.AD1; proceda de la siguiente manera:

Mueva el cursor de *grupo* al grupo de MUESTRAS, mueva el cursor de *fichero* a ANUNCIO.EJ y luego pulse <f4> (<MAYS>+<f3>. Pulse <INTRO> para invocar el siguiente submenú:

```
        Mover documento
        N, Nuevo:     ?
        Grupo:        MUESTRAS
        Unidad:       A
        N, antiguo: ANUNCIO.EJ
        Grupo:        MUESTRAS
        Unidad:       A
```

Tendrá que escribir CORTACES.AD1. Cuando haya escrito CORTACES (sírvase de la tecla <←BORR> para corregir cualquier error que cometa), escriba a continuación AD1. No tiene que escribir el punto; LocoScript lo pone automáticamente.

```
        Mover documento
        N, nuevo:   CORTACES.AD1
        Grupo:      CONT
        Unidad:     A
        N, antiguo: ANUNCIO.EJ
        Grupo:      MUESTRAS
        Unidad:     A
```

Al cabo de unos segundos verá que CORTACES.AD1 aparece en el grupo CONT, en la Unidad A. Fíjese que el documento original ANUNCIO.EJ ha desaparecido del grupo de MUESTRAS.

Si quiere mover el documento CORTACES.AD1 del grupo CONT otra vez a MUESTRAS y volver a llamarlo ANUNCIO.EJ, tiene que poceder de la siguiente forma.

Mueva el cursor del *grupo* a CONT, mueva el cursor de *fichero* a CORTACES.AD1 y luego pulse <f4> (<MAYS>+<f3>). Pulse <INTRO> para invocar el siguiente submenú:

```
        Mover documento
¼   N,Nuevo:   ?              ¿
        Grupo:     CONT
        Unidad:    A
        N,antiguo: CORTACES,AD1
        Grupo:     CONT
        Unidad:    A
```

Escriba el nombre del fichero original (ANUNCIO.EJ) y cambie el nombre del grupo de CONT por MUESTRAS. Cuando el documento sea como el siguiente, pulse <INTRO>.

```
        Mover documento
        N,Nuevo:   ANUNCIO,EJ
¼   Grupo:     MUESTRAS        ¿
        Unidad:    A
        N, antiguo: CORTACES,AD1
        Grupo :    CONT
        Unidad:    A
```

Después de unos instantes verá reaparecer el fichero ANUNCIO.EJ en el grupo de MUESTRAS, en la Unidad A.

Mensajes de error

Si comete un error al escribir las características del documento o el nombre del grupo, LocoScript se lo advertirá con el correspondiente mensaje de error (semejante al que se describe en el subapartado 2.7.1.3).

Mover documentos de una unidad a otra mediante Unidad M

Al igual que para copiar, si quiere mover un documento de la Unidad A (o Unidad B) a la Unidad M, para luego poder moverlo de la Unidad M a otro disco, TIENE QUE que avisar a LocoScript que ha cambiado de disco; para ello pulse <f1> después de introducir el disco de destino y antes de intentar mover el documento de la Unidad M a la Unidad A (o Unidad B).

Fíjese que LocoScript no le permitirá mover un documento a un grupo que no tenga nombre (grupo 7).

No se olvide de comprobar que todos los documentos/ficheros en la Unidad M hayan sido copiados/movidos a la Unidad A (o Unidad B) antes de apagar o reinicializar la máquina.

2.7.1.5 - f5=CamNombre (*Menú de gestión de discos*. Zona de control)

Al pulsar <f5> se invoca el menú de cambiar nombre:

```
╡ ∅  Cambiar nombre documento  ╞
     recuperar del Limbo
     cambiar nombre Grupo
     cambiar nombre Disco
```

Note que el cursor del *menú* puede moverse hacia abajo y hacia arriba pulsando <↓> y <↑>. Para seleccionar una opción, mueva el cursor hasta cubrirla y luego pulse <INTRO>.

Cambiar nombre documento

Si selecciona la opción *Cambiar nombre documento* aparecerá en la pantalla el siguiente menú:

```
     Cambiar nombre documento
╡    N. Nuevo    ?             ╞
     N. antiguo: ANUNCIO.EJ
     Grupo:      MUESTRAS
     Unidad:     A
```

Para cambiar el documento de ANUNCIO.EJ a CORTACES.AD1 escriba CORTACES.AD1 (sin escribir el punto ni la coma) y apriete <INTRO>. Para cambiar ANUNCIO.EJ a AN, escriba simplemente AN y pulse <INTRO>. Recuerde que la descripción de un fichero consta de dos partes:

descripción fichero = NOMBRE.TYP
nombre del fichero = máximo: 8 caracteres
tipo de fichero = máximo: 3 caracteres (optativo)

Esto se describe con más detalles en el subapartado 2.6.1.2.

Cambiar nombre Grupo

Si elige la opción *Cambiar nombre Grupo*, le aparecerá un submenú similar al siguiente:

```
     Cambiar nombre Grupo
╡    N.Nuevo:  ?             ╞
     Grupo:  MUESTRAS
     Unidad: A
```

Para cambiar el nombre del grupo MUESTRAS por LIBRES, escriba LIBRES y apriete <INTRO>. Recuerde que cualquier nombre es válido siempre que se limite a ocho caracteres y el primero sea una letra.

Cambiar nombre Disco

Si elige la opción cambiar *nombre Disco*, en la pantalla aparecerá el siguiente submenú:

```
        Cambiar nombre disco
╡       N.Nuevo:  ?          ╞
        Unidad:   A
```

Para cambiar el nombre del disco de LOCOSCRIPT.V1 a TRABJO.COP, escríbalo en N.Nuevo: y luego pulse <INTRO>. Las restricciones que se aplican a la descripción del fichero también son válidas para el nombre del disco.

Si el disco está protegido contra escritura, LocoScript se dará cuenta de ello y se lo comunicará con un:

```
        ERROR en: cambiar nombre (documento/grupo/unidad)
        Disco protegido contra escritura
╡ ╢     Cancelar operación  ╞
        Disco desprotegido; continuar
```

Pulse <INTRO> para cancelar la operación. Si desea continuar, extraiga el disco de la unidad, desprotéjalo contra escritura, vuelva a introducirlo y pulse <↓> seguido de <INTRO>.

2.7.1.6 f6=Borrar (Menú *Gestión de discos*. Zona de control)

Borrar documentos

Esta opción le permite borrar documentos (o ficheros) del disco. Pulse <f6> (<MAYS>+<f5>) y verá en la pantalla el siguiente menú:

```
        Borrar
╡       Nombre: ?    ╞
        Grupo:
        Unidad:
```

Si coloca el cursor de fichero sobre el documento que quiere borrar, LocoScript anotará automáticamente la información necesaria en Nombre, Grupo y Unidad.

Por ejemplo, para borrar el documento ANUNCIO.EJ, desplace el cursor de *fichero* hasta dicho documento y pulse <INTRO>.

```
        Borrar
╡       Nombre: ANUNCIO.EJ   ╞
        Grupo:  MUESTRAS
        Unidad: A
```

Si se equivocó al colocar el cursor, pulse <CAN> para abandonar el menú de *Borrar*.

Poner documentos en el Limbo

Cuando borre un documento por este procedimiento, LocoScript lo colocará en el *Limbo*, en donde permanecerá mientras haya espacio para ello. Si no recupera el documento del *Limbo*, desaparecerá para siempre cuando se acabe el espacio de almacenamiento. El tiempo de permanencia en el *Limbo* dependerá de la cantidad de espacio libre que tenga. Recuerde que al grabar un documento en el disco, LocoScript no vacilará en borrar (para siempre!) un fichero del *Limbo* si se encuentra con que no hay espacio para el nuevo documento.

Si considera que las copias de documentos en el *Limbo* pueden ocasionarle problemas, puede hacerlas desaparecer para siempre del disco borrando la versión del *Limbo* después de borrar el documento.

En el subapartado 2.7.1.8 se explica cómo se hace para que LocoScript muestre los nombres de los documentos en *Limbo*.

Cómo recuperar los documentos del Limbo

Si quiere recuperar un fichero del *Limbo*, coloque una tilde en la opción *Limbo* (como se ha descrito) y ponga el cursor de *fichero* sobre *Limbo*. Apriete <f5> para invocar el menú de *Cambiar nombre*. Mueva el cursor del *menú* hacia abajo hasta la opción *recuperar del Limbo*, mediante <↓> y pulse <INTRO>. Al hacer esto aparecerá un submenú. He aquí un ejemplo de lo que vería si quisiera recuperar un documento llamado, supongamos, VUELVE YA!

```
        recuperar del Limbo
  ¥     Nombre nuevo:   VUELVE YA!   ¥
        Nombre antiguo: VUELVE YA!
        Grupo:          CARTAS Limbo
        Unidad:         A
```

Al pulsar <INTRO> recuperará el documento, siempre y cuando no exista ya un documento con el mismo nombre en el grupo.

Si el nombre del fichero ya existiera, entonces tendrá que darle otro nombre al documento existente antes de que pueda recuperar el documento del Limbo.

2.7.1.7 - f7=Modos (*Menú de control de discos*. Zona de control)

Esta opción le permite utilizar otro programa (o software) además de LocoScript. Por ejemplo, en caso de que quiera

ejecutar un programa de «mail-merge». (Si no sabe lo que significa, búsquelo en el Glosario.)

Si pulsa <f7> aparecerá el siguiente submenú:

```
        Modos posibles
 ∛ ∅    Editar documento     ∈
        Imprimir documento
        Crear documento
        Escritura directa
        Hacer fichero ASCII
```

La opción *Editar documento* es la misma que la de *Editar documento existente*, que aparece en el menú de *Gestión de discos* en la Zona de control.

Las opciones de *Imprimir documento*, *Crear documento* y *Escritura Directa* son las mismas que aparecen en el menú de *Gestión de discos* en la Zona de control.

Las opciones de *Editar* y *Crear* se describen con más detalles en el apartado 3.1. Las otras dos aparecen en los apartados 4.3 y 4.4.

Si selecciona la opción *Hacer fichero ASCII* verá en la Zona de control el siguiente mensaje: *Hacer fichero ASCII, Elija Grupo de destino y Unidad mediante las teclas del cursor, luego pulse INTRO, o CAN para abandonar*. Verá también un submenú similar al siguiente:

```
        Hacer fichero ASCII
 ∛      N. nuevo:  ?              ∈
        Grupo:     CARTAS
        Unidad:    A
        N. antiguo: Document,000
        Grupo:     CARTAS
        Unidad:    A
 ∅      Fichero de texto sencillo
        Fichero paginado
```

La tilde puede pasar de *Fichero de texto sencillo* a *Fichero paginado* mediante <↓>.

Para que los documentos de LocoScript puedan usarse con otros programas, los códigos especiales que controlan la visualización del texto y su impresión tienen que desaparecer. Estas opciones se emplean para estos efectos.

Los ordenadores no pueden almacenar letras, sólo pueden almacenar números. De esta forma, los caracteres que se escriben en el teclado corresponden a un código en números que se denomina ASCII. Un fichero que sólo contenga los códigos ASCII puede usarse por otros programas; no pueden hacerlo los ficheros que contengan códigos de control especiales.

LocoScript le ofrece la posibilidad de hacer un fichero de *texto sencillo* o uno *paginado*. En cualquiera de esas opciones, el fichero contiene sólo los códigos ASCII (y ningún código de control especial).

Un fichero de texto sencillo no incluye ninguna información sobre el formato, pero sí incluye TAB(s) y RETURN(s). Este es el tipo más común de fichero de texto.

Un fichero paginado es, simplemente, un fichero de texto que contiene espacios adicionales para poder retener el formato (los cortes de línea siguen siendo los mismos). Si se corta una palabra aparece un guión. El Código ASCII para alimentación de impresos (página nueva) está al final de cada página.

Esta función sirve para convertir los documentos LocoScript a una forma que pueda pasar a otra impresora o a otro ordenador mediante un modem (siempre que exista la opción de interfase CPS8256 Centronics Parallel/Serial; véase subapartado 5.1.1.4), o pasar a otro programa que funcione con CP/M.

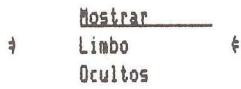
Tanto si crea ficheros de texto sencillo como si crea ficheros paginados, le recomendamos que especifique muy claramente que estos documentos no son de LocoScript. Por ejemplo, escriba ASC en el *tipo de fichero*. O bien cópielos en otro disco para evitar confusiones.

Busque el documento llamado LEA.ME en su disco original; allí encontrará las explicaciones para utilizar los ficheros ASCII. Se se fija además en la página 29 de la sección de CP/M Plus en el libro de Amstrad, verá que se pueden editar ficheros ASCII usando CP/M.

Si quiere transcribir un fichero ASCII en LocoScript, cree primero un documento nuevo siguiendo el procedimiento habitual, luego pulse <f7> y seleccione la opción *Insertar texto*. Con ello saldrá del documento que ha creado y volverá al menú de *Gestión de discos*. Mueva el cursor del fichero hasta ASCII y pulse <INTRO> dos veces. El fichero se insertará en su documento. Si desea detenerlo, le bastará con pulsar <STOP>. Si desea detenerlo permanentemente vuelva a apretar <STOP>; de lo contrario apriete cualquier otra tecla.

2.7.1.8 f8=Opciones (*Menú de gestión de discos*. Zona de control)

Por lo general, ni los documentos del *Limbo* ni los *Ocultos* se exhiben. Si quiere ver los documentos de *Limbo* o los *Ocultos* en el menú de *Gestión de discos*, tendrá que poner una tilde junto a la opción que le interese el menú de *Modos*. Si pulsa <f8> (<MAYS>+<f7>) aparecerá el menú de *Mostrar:*



Sírvase de <[+]> para poner una tilde junto a las opciones de *Limbo* y/o *Ocultos*. Pulse <↓> para mover el cursor de menú a la opción *Ocultos* y pulse<[+]>.

Fíjese que, automáticamente, LocoScript esconderá los documentos *Ocultos* y los que hubiese en el Limbo cada vez que lo cargue en la memoria del PCW, a no ser que le ordene que no lo haga.

SUMARIO

- En la actualidad, el tamaño estándar de un disco es de 5¼ pulgadas; los discos de 3 pulgadas y 3½ pulgadas son cada día más populares.
- Los discos de CF2 de 3 pulgadas (o CF-2) tienen las caras marcadas A (o 1) y B (o 2).
- Se pueden utilizar las dos caras del disco para almacenar programas o datos, pero la Unidad A sólo puede leer una cara del disco a la vez.
- Cuando se abre un orificio de protección contra escritura, se dice que esa cara del disco está *protegida contra escritura*.
- Cuando se cierra un orificio de protección contra escritura se dice que esa cara del disco está *desprotegida contra escritura*.
- Los programas o datos almacenados en la Unidad M se pierden al apagar el PCW
- LocoScript emplea mucho submenús. Un submenú puede cancelarse pulsando <CAN>.
- Algunos menús tienen un cursor de *menú* que se puede mover empleando las teclas de control del cursor <↑>, <→>, <↓> e <←>.
- ⇒ representa el cursor del *menú* ⇐
- Algunas veces aparece una tilde para indicar la elección más corriente del menú. En algunos menús puede hacerse que la tilde aparezca o desaparezca mediante el empleo de <[+]> y <[-]>. ø representa la tilde.
- Los discos originales contienen los programas que hacen funcionarel PCW.
- Le aconsejamos que trabaje (como mínimo) con la versión 1.2 de LocoScript.
- Use siempre las copias de trabajo; NO emplee los discos originales.
- Un disco con LocoScript tiene 87 K libres. Un disco de datos tiene 173 K libres.

- Al inicializar un disco se destruyen por completo todos los programas y/o los datos allí almacenados.
- El programa de la función especial que lleva el nombre de DISCKIT, suministrado para que usted pueda inicializar, verificar y copiar los discos, no puede utilizarse hasta que no haya cargado CP/M Plus en la memoria del PCW.
- Para reinicializar el PCW tiene que apretar <MAYS>+<EXTRA> y pulsar <SAL>
- Haga copias de seguridad de sus discos y manténgalas actualizadas.
- Para que la *Impresora* deje de parpadear en la Zona de control pulse <SAL>.
- Si invoca por error un submenú pulse <CAN>.
- Las Unidades A y B son las unidades físicas superior e inferior, respectivamente.La Unidad M es la memoria del disco.
- El menú de *Gestión de discos* tiene dos cursores rectangulares que se denominan cursores de *grupo* y de *fichero*.
- Toda descripción de un fichero consta de dos partes: *nombre del fichero* (máximo 8 caracteres) y *tipo de fichero* (máximo 3 caracteres), separados por un punto (o una coma).
- Cada unidad se divide en ocho grupos, numerados de 0 a 7.
- Cada vez que crea un nuevo documento, su formato está determinado por una PLANTILL.EST que existe en el grupo.
- No puede copiar (o mover) un documento a un grupo que no tenga nombre.
- Si cambia de disco, tiene que apretar <f1> después de introducir el nuevo disco.
- LocoScript le permite almacenar un trozo de texto o resumen que se llama Identidad.
- Al copiar un documento se crea una nueva copia y el original se mantiene intacto.
- Al mover un documento se lo tranfiere de un lugar a otro; el original se pierde.
- Cada vez que borra un documento, LocoScript lo coloca en un estado que se denomina *Limbo*.
- Por lo general, los documentos de *Limbo* u *Ocultos*, no aparecen en el menú de *Gestión de discos*.
- El ordenador convierte los caracteres que se escriben en el teclado en códigos de números denominados ASCII.

3. LocoScript, el procesador de textos

LocoScript utiliza muchos menús, y en especial submenús, para ayudarle a visualizar su texto. Un submenú es como una cortinita que desciende sobre la pantalla, con cierta cantidad de opciones escritas. Para pedir o invocar un menú tiene que pulsar una de las teclas del procesador de textos dedicado. Estos submenús son muy útiles, especialmente al principio, cuando empieza a trabajar con LocoScript; al poco tiempo se sentirá más seguro y comenzará a utilizar las distintas opciones que LocoScript le ofrece para evitar el paso por esos menús. Vea en el apartado 3.5 «Cómo evitar los menús».

Recuerde que tiene que usar <INTRO> para darle instrucciones a LocoScript; <RETURN> no sirve a estos efectos. <RETURN> equivale a la tecla de retorno del carro en una máquina de escribir eléctrica e indica que la línea debe terminar allí. <FIJA MAYS> también funciona como su equivalente en el teclado de una máquina de escribir. Cuando esté usando <FIJA MAYS>, se encenderá una lucecita roja en la misma tecla; si la pulsa por segunda vez o pulsa cualquiera de las teclas de <MAYS>, desactivará <FIJA MAYS> y con ello también se apagará la luz. El teclado tiene formato QWERTY, a excepción de ciertas teclas especiales que se emplean para el procesamiento de textos y están situadas en la parte derecha del teclado.

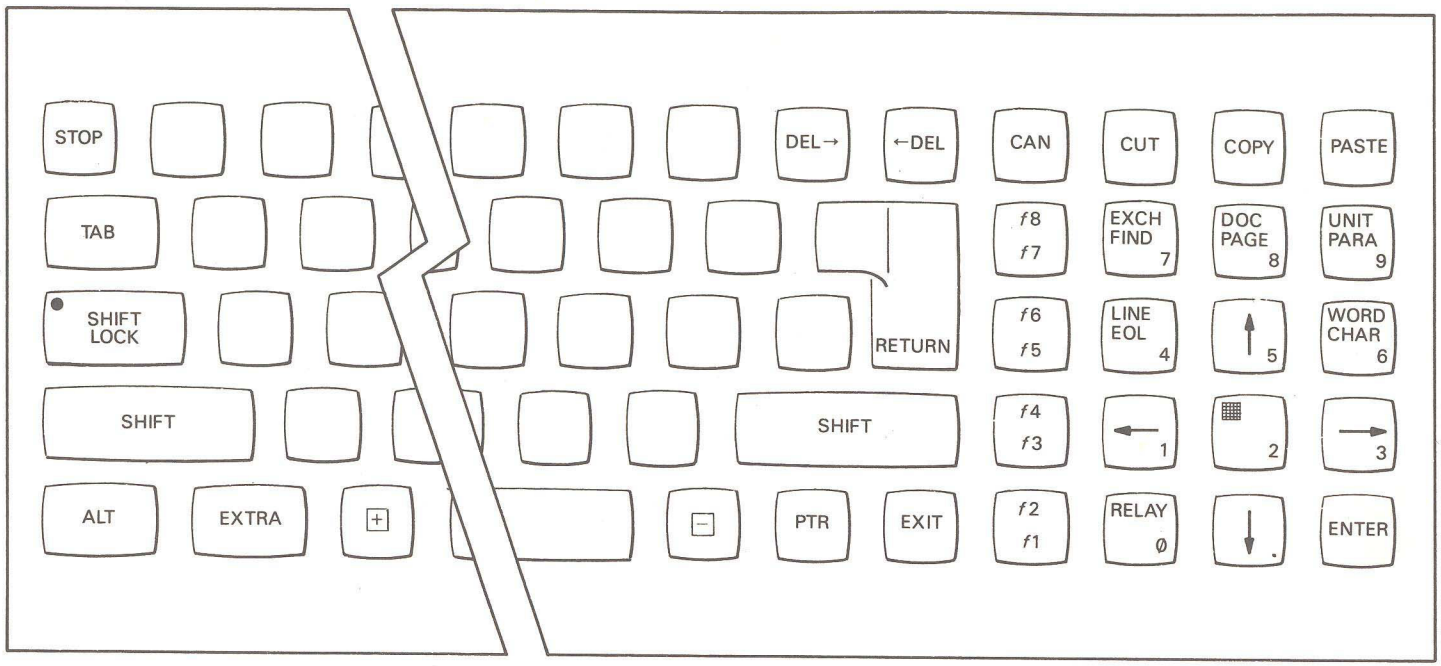
LocoScript se vale de varios cursores para señalizar distintas partes de la pantalla. Un cursor es una forma rectangular que a veces está iluminada en visualización invertida y otras veces parpadea:

el cursor de grupo es el rectángulo superior que aparece sobre del menú de *Gestión de discos*, está iluminado y no parpadea.

el cursor de *fichero* es el rectángulo inferior que aparece en el menú *Gestión de disco*; está iluminado y no parpadea.

los cursores del *menú* indican una opción posible; por lo general, no están iluminados ni parpadean

el cursor de *caracteres* es pequeño, iluminado y parpadea, excepto cuando se emplea dentro de los cursores de *menú*.



TECLADO DEL PCW EN DONDE SE MUESTRAN LAS TECLAS DEDICADAS DEL PROCESAMIENTO DE TEXTOS

3.1 PRIMER CONTACTO CON LOCOSCRIPT

La finalidad de esta sección es la de presentarle las operaciones más importantes de procesamiento de textos. El apartado 3.2 contiene una introducción a las prestaciones del procesador de textos, que le ayudarán a manipular el texto en un documento.

Si observa la Zona de control en el menú de *Gestión de discos* verá que la segunda línea, de hecho es un menú con cuatro opciones:

```
C=Crear documento nuevo          E=Editar docum existente
I=Imprimir documento             D=Escritura Directa
```

Cada una de estas opciones representa una operación distinta en el procesamiento de textos.

3.1.1 C=Crear documento nuevo (opción del menú de *Gestión de discos*)

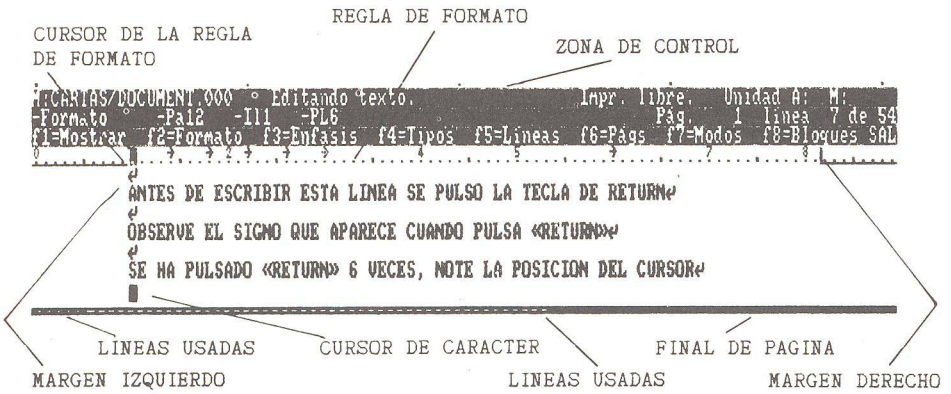
Esta es la opción que necesitará si quiere crear un documento nuevo. Coloque el cursor de *grupo* sobre CARTAS y pulse <C>, verá aparecer en la pantalla un submenú de este tipo:

```
        Crear documento
╡       Nombre: Document.000  ╞
        Grupo:  CARTAS
        Unidad: A
```

Fíjese que LocoScript le ofrece el nombre DOCUMENT.000 como un nombre posible para su documento. Se trata sólo de una sugerencia. Usted puede escribir el nombre que quiera. Si acepta el nombre que se le sugiere, cuando vuelva a crear otro documento, LocoScript le sugerirá que lo llame DOCUMENT.001 y así sucesivamente. Fíjese que en este menú hay un cursor que puede desplazarse hacia arriba y abajo mediante <↑> y <↓>. También puede cambiar el grupo o unidad si lo desea.

IMPORTANTE. Siempre que en un grupo cree un documento nuevo, éste se ajustará a un formato determinado según la plantilla a la que esté asociado (PLANTILL.EST). El documento de la PLANTILL.EST determina la composición (o formato) de cada uno de los documentos que se crean en ese grupo. Aunque luego sea posible cambiar la composición del documento -editando la cabecera-, es obvio que todo será mucho más simple si no comete errores desde el comienzo. Si piensa crear una serie de documentos nuevos en un mismo grupo, entonces le aconsejamos que verifique los detalles de la PLANTILL.EST del grupo, en caso de que necesitara alterarla. Si quiere alterar la PLANTILL.EST, vea las instrucciones en el apartado 3.3.

Cuando esté conforme con la descripción del fichero, grupo y unidad, pulse <INTRO> y LocoScript pasará del menú de *Gestión de discos* al menú de *Editando texto*. Lo que aparecerá en la pantalla será similar a lo siguiente:



Debajo de la Zona de control, verá una línea de puntos (con números marcados) que cruza toda la pantalla; está línea se llama *regla de formato* y tiene dos líneas llenas a ambos extremos: son los márgenes derecho e izquierdo. Quizá su PLANTILL.EST tenga algo distinto, en ese caso lo que aparecerá en la pantalla no será exactamente igual a la figura anterior. Por ejemplo, es probable que los márgenes derecho e izquierdo sean diferentes. Fíjese que hay un cursor en la regla de formato, además del cursor de *caracteres*. El cursor de la *regla de formato* va siguiendo al cursor de caracteres hacia la derecha y hacia la izquierda, pero no sale nunca de la regla de formato; úselo también para determinar la posición lateral del cursor de *caracteres*. Véase subapartado 3.3.2.

La línea que atraviesa la pantalla indica el cambio de página. Si observa con atención, verá que está formada por tres líneas horizontales. La línea del medio funciona como un indicador en donde están marcadas las líneas que ya se han usado en la página y las que le quedan libres. Los guiones luminosos del extremo izquierdo indican la cantidad de líneas que le quedan en la página. Los guiones oscuros en el medio indican la cantidad de líneas que le quedan todavía sin usar. El extremo de la derecha no se usa; su longitud depende de la cantidad de líneas en cada página. Cada vez que termine una línea y apriete <RETURN> verá que uno de los guiones negro se ilumina. Esto le permite ver cuántas líneas de la página le quedan sin usar.

Si quiere comprobar cuántas líneas de la página se han usado, tendrá que ver todos los guiones en la línea de final de página; para ello tiene que aparecer en la pantalla el 0 de

la regla de formato. Si aprieta unos segundos <←>, el cursor se desplazará a la izquierda de la pantalla (puede ser que también el texto se mueva a la derecha).

LocoScript le permite crear documentos más anchos que la pantalla; la regla de formato se extiende de 0 a 25 unidades, mientras que la pantalla tiene sólo 9 unidades de la regla de formato. Recuerde que la impresora le obliga a respetar el límite de 80 columnas.

La longitud de página (cantidad de líneas) y la posición vertical del cursor de *caracteres* en la pantalla (cantidad de líneas) aparecen siempre en la Zona de control. Por ejemplo, *línea 18 de 47*.

Fíjese que el cursor de *caracteres* se mueve a la derecha cuando pulsa letras y espacios; le muestra exactamente en qué lugar de la pantalla se encuentra. Si comete un error y pulsa una letra equivocada, bórrela con <←BORR>. Esta tecla se encuentra por encima de <RETURN>.

> <←BORR> borra el carácter que se encuentra a la derecha del cursor (también desplaza el cursor de *carácter*, un carácter a la izquierda; observe el cursor en la *regla de formato*).

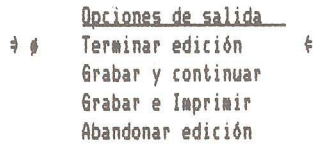
Cuando escriba un texto que tenga más de una línea, LocoScript cambia de línea automáticamente. Esto se denomina cubrir la letra (o «word wrap»).

> <←> mueve el cursor un carácter a la izquierda
> <→> mueve el cursor un carácter a la derecha.
> <←BORR> borra el carácter que se encuentra a la izquierda del cursor.
> <→BORR> borra el carácter sobre el que se encuentra el cursor (y mueve todos los caracteres de una misma línea un carácter a la izquierda)
> <↑> mueve el cursor una línea hacia arriba
> <↓> mueve el cursor una línea hacia abajo.

Sólo podrá servirse de <↓> y <↑> si ha escrito más de una línea. Manteniendo cualquiera de estas teclas apretadas más de un segundo, repiten sus funciones. Lo mismo se aplica a los otros caracteres del teclado. Vea, por ejemplo, qué sucede cuando acciona <A> durante unos segundos.

LocoScript siempre exhibe el texto en el pantalla tal como se verá (en cuanto a terminación de líneas) una vez impreso. Lo que ve en la pantalla, verá en la hoja.

Si pulsa <SAL> aparecerá en la pantalla el siguiente submenú:



3.1.1.1 Opción Terminar edición (Menú de *Opciones de salida*)

Si aprieta <INTRO> LocoScript dará por sentado que por el momento desea abandonar el documento en que ha estado trabajando y lo almacenará en la unidad en la que estaba cuando pulsó <C> para crear el documento.

Recuerde que si está trabajando con la Unidad M, el documento se perderá al apagar o reinicializar el PCW. Si quiere evitar este tipo de inconveniente, no se olvide de copiar el documento de la Unidad M a la Unidad A o B, en cuanto Locoscript vuelva al menú de *Gestión de discos*.

3.1.1.2 - Opción de Grabar y continuar (*Menú Opciones de salida*)

El menú *Opciones de salida* tiene un cursor que puede moverse hacia arriba o hacia abajo con <↑> y <↓>. Cuando lleve el cursor de *menú* hacia abajo la tilde se desplazará con él.

Si selecciona la opción Grabar y Continuar, LocoScript grabará el documento, tal como se describe en la sección anterior, pero seguirá con el menú *Editando texto*. Lamentablemente, el cursor de *carácter* vuelve a aparecer al principio del documento y no en dónde lo había dejado. Para solucionar este problema, antes de seleccionar esta opción ponga una marca de *UniD* en el texto. Luego, cuando LocoScript haya terminado de grabar el documento, mueva el cursor de carácter a la marca UnidaD, pulsando <UNID>. Cuando LocoScript haya desplazado el cursor hasta dicha marca, bórrela. En el subapartado 3.2.2 se describe con más detalles el empleo de la marca de UniD.

LocoScript va componiendo el documento para la impresora a medida que lo va editando. A veces este proceso resulta lento e interminable, sobre todo cuando se trata de grabar un documento largo. Comprobará que es preferible limitar los documentos a unos 40 K; documento más largos resultan molestos.

Grabar un documento largo, cuando el cursor se encuentra al principio del mismo, requiere un poco de paciencia; grabar 10 K lleva casi un minuto. Una vez que el documento se ha formateado, pasa al disco donde queda listo para ser impreso; esto significa que podrá imprimir un documento mientras esté

editando otro. No todos los microordenadores le ofrecen esta posibilidad; algunos que cuestan todavía mucho más que su procesador de textos, le obligarán a detenerse cuando la impresora esté en marcha. Con el PCW, el retraso se produce al grabar un documento; con las otras máquinas, al imprimirlo. Sea como fuere, siempre hay un retraso. A pesar de ello, un procesador de textos es mucho más veloz que una máquina de escribir, especialmente cuando se tienen en cuenta todas las cosas que el PCW puede hacer.

De hecho, LocoScript hace ciertas cosas que otros procesadores de textos aún más caros no pueden llevar a cabo; si ya ha utilizado otros procesadores, éste quizá le sorprenda. Y si ésta es la primera vez que emplea un procesador de datos, ¡todavía le quedan muchas novedades por descubrir!

Si considera que la espera durante la grabación es una pesadez, puede servirse de la tecla <[≡]>, (entre <←> y <→>) como alarma para que le avise cuando LocoScript llegue al final de este largo proceso. Pulse <[≡]> después de inciar el proceso. Cuando LocoScript esté preparado para recibir nuevas instrucciones emitirá un «pip».

3.1.1.3 Opción de Grabar e Imprimir (Menú de *Opciones de salida*)

Asegúrese, antes de elegir esta opción, que la impresora esté preparada. En el capítulo 4 encontrará las instrucciones para el montaje de la impresora.

Si selecciona esta opción, LocoScript grabará primero el documento, como si hubiese elegido la opción de *Terminar edición* y luego imprimirá todo el documento. Si quiere imprimir sólo una parte del mismo, seleccione la opción *Terminar edición* del menú *Opciones de salida* y luego seleccione la opción *I=Imprimir documento* del menú de *Gestión de discos*. En el capítulo 4 se explica cómo emplear este menú para imprimir páginas sueltas del documento.

3.1.1.4 Abandonar edición (Menú de *Opciones de salida*)

Si selecciona esta opción, LocoScript dará por supuesto que no quiere guardar el documento y lo destruirá para siempre. Recuerde que NO lo pasa al Limbo (véase, además, el subapartado 3.2.1.2)

3.1.2 E=Editar documento existente (Opción del Menú *Gestión de discos*)

Esta opción le permite editar un documento existente, previamente almacenado en una de las unidades. Esta opción

sirve para cambiar el documento o para agregarle más texto. Si quiere editar un documento, mueva el cursor a la unidad correspondiente, sobre el grupo donde se encuentra el documento y desplace el cursor del *fichero* sobre el documento que quiere editar.

Cuando pulse <E>, en la pantalla aparecerá un submenú con la descripción del grupo y unidad del documento actual. Al pulsar <INTRO>, LocoScript pasa del menú de *Gestión de discos* al menú de *Editando texto* y en la pantalla aparecerá la parte superior del documento actual. Cuando el cursor de *caracteres* aparezca en la parte superior de la pantalla, Locoscript le informa que está preparado para que usted comience a corregir su documento.

Cuando haya terminado de editar el documento, también puede volver al menú de *Gestión de discos* (véase subapartado 2.6.1). La única diferencia es que si emplea la opción *Abandonar edición*, LocoScript destruye la versión actual, en la que usted ha estado trabajando. La versión original permanecerá inalterable.

Si trata de cambiar de disco mientras está editando, LocoScript le advertirá con el siguiente mensaje de error:

```
        Error en: Unidad A
        Se ha cambiado de disco
        durante edición
        Reintentar operación
        Cancelar operación
        Ignorar error y continuar
```

Vuelva a introducir el disco en la unidad y pulse <INTRO>. NO ignore el error.

3.1.2.1. Cómo liberar espacio para su documento mientras lo está editando

Antes de que pueda editar un documento, LocoScript crea una copia de seguridad, por si decidiera abandonar la edición y volver a la copia original. Si por alguna razón LocoScript no pudiese grabar la versión editada y no hubiese guardado una copia del documento original, ¿no le molestaría?

Para editar una copia de seguridad de este tipo, LocoScript tiene que encontrar espacio suficiente en el disco. Si piensa agregarle más texto al documento, LocoScript necesitará aún más espacio para almacenar la versión editada del documento. LocoScript no borra la versión original hasta que la versión actual no esté grabada en el disco.

Después de un cierto tiempo usando LocoScript, el espacio libre del disco comienza a llenarse; no sería de extrañar que se encuentre con este problema al intentar editar o grabar un documento:

```
        Error en: Unidad A
        Disco lleno
  ↕ ø   Volver al Gestor de discos ↕
        Cancelar operación
```

Puede suceder que le falte esta última opción en particular (depende de la versión de LocoScript que esté empleando). Hay una versión que le ofrece ignorar el error y continuar. Si selecciona esta opción, aparecerá un submenú en donde se le advertirá que si ignora el mensaje de error puede dañar su fichero. Ese menú lo invita a cancelar la operación o a ignorar el error y continuar. NUNCA ignore los mensajes de error. Recuerde que LocoScript trata de ayudarle: no quiere que se pierda el documento, así que por favor, siga sus instrucciones.

¡NO SE ASUSTE! Lo que LocoScript está intentando decirle es que ha tratado de grabar la versión actual de su documento pero que no ha podido porque no hay suficiente espacio en el disco. Si sigue estas instrucciones con cuidado no perderá el documento. Lo peor que le podría suceder es que LocoScript abandone la versión actual y vuelva al documento original. Pero seguro que no tiene ningún interés en que le suceda esto.

Cuando aparezca este mensaje de error, TIENE que seleccionar la opción *Ir al gestor de discos*, luego pulse <INTRO>. Al hacer esto, LocoScript abandonará el menú de *Editando texto* -por el momento- y le mostrará el menú de *Gestión de discos*.

Fíjese que el mensaje en la Zona de control le recuerda que tiene que liberar espacio para su documento. ¿Se da cuenta que LocoScript está tratando de ayudarle? Fíjese, además, que ha almacenado una parte de su documento en un fichero que termina con tipo de fichero o extensión $$$.

Lo que tiene que hacer es conseguir más espacio (en este caso en la Unidad A), así que mueva uno de los documentos más largos de la Unidad A a la Unidad M (y no se olvide de volver a pasarlo a la Unidad A antes de apagar o reinicializar el PCW).

No mueva el documento con el que estaba trabajando ni el archivo $$$. NO borre este fichero.

Cuando haya conseguido espacio en el disco, pulse <SAL> y LocoScript volverá al menú de *Gestión de discos* y seguirá grabando el documento. Si todo funciona como debe, LocoScript grabará el documento, borrará el original y borrará el fichero $$$.

Este problema se puede obviar controlando periódicamente la cantidad de espacio libre disponible (que aparece en el menú de *Gestión de discos*); recuerde que al final siempre se necesita el doble del espacio que había calculado.

Si algo no funcionara durante este proceso y LocoScript no pudiera grabar la versión actual, siempre queda el documento original. Aunque esto no sea muy probable, preferimos advertirle sobre esa posibilidad. De ahí que sea tan importante emplear la opción *Grabar y continuar* con regularidad; de esta forma sólo perdería los cambios más recientes que haya hecho en el documento.

3.1.3 I=Imprimir documento (Opción del menú de *Gestión de discos*)

Esta opción se describe en el capítulo 4.

3.1.4 D=Escritura Directa (Opción del menú de *Gestión de discos*)

Esta opción también se describe en el capítulo 4.

3.2 OPERACIONES POSIBLES CON EL PROCESADOR DE TEXTOS

Para practicar con LocoScript le conviene emplear un documento que tenga varias páginas; así que elija uno más bien largo. Si todavía no ha creado un documento de estas características, sírvase del que le ha suministrado Amstrad, el LEA.ME

Empezaremos con el menú de *Gestión de discos* en la pantalla. Practique:

<MAYS>+<←>
<MAYS>+<→>
<MAYS>+<↑>
<MAYS>+<↓>

para mover el cursor de grupo en el rectángulo de la Unidad A (tal vez el cursor ya esté en este rectángulo). A continuación desplace el cursor de grupo sobre el grupo denominado CARTAS.

Observe que LocoScript coloca automáticamente el cursor del *fichero* en la columna A:CARTAS.

A continuación, mediante las teclas <↑> y <↓> desplace el cursor del fichero sobre LEA.ME, en la columna A: CARTAS.

Cuando el cursor del fichero se encuentre sobre LEA.ME, pulse <E>. E=Editar docum existente. Al pulsar esta tecla, apareceá un submenú como el siguiente:

```
        Editar documento:
        Nombre: LEA.ME
        Grupo:  CARTAS
        Unidad: A
```

Pulse <INTRO> para cargar LEA.ME en la memoria del PCW a fin de poder verlo en la pantalla. Ahora puede empezar a experimentar con el cursor y con las teclas de posición sin ningún problema. Si escribe caracteres, el cursor le indicará dónde aparecerá el próximo carácter que escriba.

Si es la primera vez que emplea un procesador de textos, «juegue» un poco con él para captar cómo funciona. No se preocupe si estropea el documento porque LocoScript tiene una copia de seguridad almacenada en el disco, por si usted decide abandonar lo que está haciendo. Si experimenta y practica ahora, se sentirá más seguro en el futuro y cuando tenga que hacer trabajo serios tendrá menos dificultades.

Si mantiene una tecla apretada, la mayoría de ellas repetirán el carácter (o la función); esto se llama autorrepetición.

Si desciende rápidamente a través del documento, empleando el cursor y las teclas de posición, verá que se vuelve a encender la luz del piloto; no se preocupe, el PCW está cargando otra parte del documento en su memoria.

Cuando haya terminado de practicar, puede abandonar la versión editada; si lo hace, LocoScript volverá automáticamente a la copia de seguridad en el disco; de esta manera, usted no pierde nada. Continúe practicando las demás operaciones.

Si es un mecanógrafo veloz, quizá note que la visualización resulta a veces un poco lenta. No obstante, eso no es un obstáculo para que escriba a su velocidad habitual: tarde o temprano, LocoScript se lo mostrará todo. A veces tendrá que darle instrucciones a LocoScript; limítese a escribirlas y que la máquina se ocupe del resto.

3.2.1 Control del cursor y teclas de movimiento por el texto

Una característica importante de cualquier procesador de textos la constituye las prestaciones que permiten mover el cursor de una parte a otra del texto que se está escribiendo y para que pueda hacerse lo mismo con todo el texto en la pantalla. Además de las teclas de posición normales, el PCW está dotado de teclas adicionales de posición (Amstrad las llama teclas de movimiento por el texto).

3.2.1.1 Teclas de control del cursor <←>, <→>, <↑> y <↓> combinadas con <MAYS> y <ALT>

Ya sabe que <←>. <→>, <↑> o <↓> mueven el cursor:

<←> un carácter a la izquierda
<→> un carácter a la derecha
<↑> una línea hacia arriba
<↑> una línea hacia abajo

Notará que al pulsar <←>, <→>, <↑> o <↓>, mientras <MAYS> está activada, el cursor cubrirá espacios más largos. Fíjese que primero tiene que pulsar <MAYS> y luego, manteniéndola pulsada, apriete <←>, <→>, <↑> o <↓>.

<MAYS>+<←> 40 caracteres a la izquierda
<MAYS>+<→> 40 caracteres a la derecha
<MAYS>+<↑> 20 líneas hacia arriba
<MAYS>+<↓> 20 líneas hacia abajo

Si cualquiera de los movimientos indicados está precedido por <ALT>, entonces el documento se desplazará y el cursor permanecerá fijo. <ALT>, junto con estas teclas, le permiterá mover la pantalla conrelación al documento.

Fíjese que tiene que accionar <ALT> y <MAYS> al mismo tiempo y sin soltarlas, pulsar <→>, <←>, <↑> o <↓>. La flecha indica la dirección en la que se moverá la pantalla. Por ejemplo, si pulsa <ALT>+<MAYS>+<↑>, entonces verá que el documento baja mientras, aparentemente, la pantalla sube.

3.2.1.2. Teclas de movimiento por el texto <LINEA/FDL>, <DOC/PAG>, <UNID PAR> y <PAL>/<CARC> combinadas con <ALT>

Pulsando <LINEA/FDL>, <DOC/PAG>, <UNID PAR> o <PAL>/<CARC> el cursor se mueve hacia adelante. Si estas teclas se combinan con <ALT>, el efecto es inverso:

<FDL> lleva el cursor al final de la línea actual; si ya se encuentra en esa posición, al final de la línea siguiente
<ALT>+<FDL> al final de la línea anterior

<LINEA> (<MAYS+FDL>) al principio de la próxima línea
<ALT>+<LINEA> al principio de la línea anterior

<PAG> al principio de la página siguiente
<ALT>+<PAG> al principio de la página anterior

<DOC> (<MAYS>+<PAG>) al final del documento
<ALT>+<DOC> al principio del documento

<PAR> al principio del párrafo siguiente
<ALT>+<PAR> al comienzo del párrafo anterior

<CARC> al siguiente carácter
<ALT>+<CARC> al carácter anterior

<PAL> (<MAYS>+<CARC>) a la siguiente palabra
<ALT>+<PAL> a la palabra anterior

Fíjese que <LINEA>, <DOC> y <PAL> se obtienen empleando <MAYS>. Si quiere avanzar dos páginas del documento, apriete <PAG> dos veces; si quiere volver dos páginas atrás, entonces pulse <ALT>+<PAG> dos veces.

La tecla <STOP> puede emplearse para detener ciertas funciones. Por ejemplo, si pulsa <DOC> (<MAYS>+<PAG>) para mover el cursor al final del documento y luego aprieta <STOP>, el cursor se detendrá . En la línea de abajo de la Zona de control aparecerá el siguiente mensaje: *STOP: Pulse otra vez STOP para parar, INTRO para continuar o cualquier otro carácter.*

Si quiere que el cursor se detenga antes de llegar al final del documento, pulse <STOP> otra vez; de lo contrario, pulse cualquier otra tecla. Recuerde que no puede usar <STOP> cuando esté grabando un documento: Locoscript ignorará la orden y continuará grabando el documento.

Cuando crea que ya ha practicado lo suficiente, pulse <SAL>, que invoca un submenú de *Opciones de salida*. Para abandonar la versión editada, pulse <↓> tres veces; el menú tiene que ser similar al siguiente:

```
        Opciones salida:
        Terminar edición
        Grabar y continuar
        Grabar e imprimir
  ╡ ╞   Abandonar edición   ╡
```

Ahora pulse <INTRO> y espere unos segundos; verá aparecer el menú de *Gestión de discos*.

3.2.2 La tecla <UNID> y el código *UniDad*

Cuando leyó acerca de <PAR> en la sección anterior, quizá se haya preguntado sobre la finalidad de <UNID> (<MAYS>+<PAR>). Sirve para poner códigos o marcas que se denominan UnidaDes, en el texto y luego mediante la tecla <UNID> se puede volver a ellos más tarde. Así <UNID> se emplea para localizar las marcas *UniDad*. Para practicar con <UNID> necesita un documento largo. Una vez más, vuelva a cargar el documento LEA.ME del menú de

Gestión de disco en la memoria del PCW, como lo hiciera anteriormente.

Coloque el cursor de *grupo* sobre CARTAS y luego mueva el cursor del *fichero* sobre el documento llamado LEA.ME y pulse <E>, seguido de <INTRO>.

Antes de proseguir, tiene que cerciorarse de que todos los códigos de control del documento aparezcan en la pantalla. Los controles fijos o códigos de control son instrucciones especiales que le indican a LocoScript cómo debe componer el texto. Si quiere, puede verlos todos en la pantalla, o no, como lo prefiera. Los códigos en sí no se imprimen; tienen por finalidad controlar la impresión del texto.

En la tercera línea de la Zona de control, en la parte superior de la pantalla, verá *f1=Mostrar*. Pulse <f1> para invocar el submenú y luego, apriete <[+]> (la tecla de *Activar*). Al hacerlo aparecerá una tilde junto a *Códigos*.

Ahora pulse <INTRO> y observe la pantalla. Verá algunos códigos inscritos en el documento. Estos códigos siempre aparecen entre paréntesis y muchos están precedidos por + o −, por ejemplo (+Il) o (Centro). Por ahora no se preocupe por las funciones de estos códigos; esto se explica con más detalles en los apartados 3.3 y 3.4. El menú de *Mostrar* se explica con mayores detalles en el subapartado 3.3.6.1.

Quizás entienda mejor lo que es *UniD* si se lo imagina como una subdivisión o sección de su documento que puede tener cualquier tamaño. Por ejemplo, si está usando LocoScript para preparar un informe, quizá le convenga dividir su informe en una serie de unidades. Marque pues el comienzo de cada unidad, en el documento, con el código (UniDad).

Para hacer esto, mueva el cursor hacia abajo unas líneas y luego pulse <[+]> seguidos de <U> y <D> (U y D pueden ser MAYUSCULAS o minúsculas). El código (UnidaD) tendrá que aparecer allí donde había dejado el cursor. Este tipo de códigos se borran con <BORR←> o <BORR→>.

Si después de apretar <[+]> no pulsa en seguida <U> y <D>, verá aparecer un largo submenú; es el menú de *Activar* (véase subapartado 3.5.1). Si no quiere esperar unos segundos a que aparezca el menú de *Activar*, pulse la tecla <[≡]> inmediatamente después de pulsar <[+]>. Recuerde que <[≡]> es la tecla situada entre <←> y <→>. Recuerde además que la U y la D de la opción UnidaD en el menú, son mayúsculas.

Al pulsar <[+]> y después <[≡]>, inmediatamente aparece el menú de *Activar*. Si quiere probarlo, recuerde que siempre puede cancelar un menú que no le interese con <CAN>.

Con el menú de activar en la pantalla, sírvase de <↓> para mover el cursor del *menú* hacia abajo, hasta la opción *UnidaD* y luego pulse <INTRO>. Verá que desaparece el menú de *Activar* de la pantalla y que el código (UniDad) aparece en el documento, allí donde había dejado el cursor de *carácter*. Es así como se marca el principio de la unidad. <UNID> puede emplearse para localizar uno de estos códigos. Para localizar éste, forzosamente tendrá que empezar por alguna otra parte del documento.

Ahora, para probar <UNID>, mueva el cursor de carácter al principio del documento pulsando <ALT>+<DOC> (<ALT>+<MAYS>+<PAG>). Cuando el cursor se encuentre en la parte superior del documento, pulse <UNID> (<MAYS>+<PAR>), y el cursor se desplazará automáticamente al principio de la unidad.

O bien, pulse <DOC> (<MAYS>+<PAG>) para pasar al final del documento y luego pulse <ALT>+<UNID> (<ALT>+<MAYS>+<PAR>) para mover el cursor al principio de la unidad.

Recapitulando, tiene la posibilidad de:

> apretar <[+]> e inmediatamente después <U> y <D> (esto hace aparecer el código (UniDad) directamente en el documento).
>
> o bien, pulse <[+]>, seguido inmediatamente de <[≡]> para accionar el menú de Activar (y luego seleccione la opción *UniDad* siguiendo el procedimiento ya descrito)
>
> o bien, pulse <[+]> y espere unos segundos a que aparezca el menú de *Activar* (y luego seleccione la opción *UniDad* como se describió antes).

<UNID> puede resultarle muy útil cuando emplee la opción *Grabar y continuar* en el menú *Opciones de salida*; esto se describe en el subapartado 3.1.1.2. Las marcas *UnidaD* se graban junto con su documento, así que si coloca alguna antes de seleccionar la opción *Terminar edición* del menú *Opciones de Salida*, podrá servirse de ella como si fuera el punto de lectura de un libro, para encontrar luego lo que busca.

3.2.3 Recursos de edición

Una vez más tendrá que tener un documento apropiado en la memoria del PCW para practicar. Para aprender a manejar el procesador de textos, practique empleando las distintas funciones tanto como le sea posible. No se preocupe si estropea alguna copia de los discos, mientras sean copias de trabajo y no los originales...

Los procesadores de textos se han hecho muy populares porque facilitan enormemente la tarea de editar un texto. Casi siempre, cuando edita un documento, le gustaría agregar más texto, o borrar parte del mismo, o copiar una parte del texto en algún otro lugar o mover un texto de un lugar a otro, etc. Buscar y reemplazar una sucesión de caracteres en un documento también es una función importante.

Cuando esté editando un texto le será útil comprobar si ya existen códigos de control en su documento. LocoScript le ofrece la posibilidad de mostrar u ocultar estos códigos. Para asegurarse de que le aparezcan en la pantalla, pulse <f1>, para invocar el menú de *Mostrar*. Fíjese que haya una tilde junto a *Códigos*. Utilice <↓> y <↑> para desplazar el cursor del menú, luego pulse <[+]> seguido de <INTRO>.

3.2.3.1 Cómo insertar texto empleando la tecla <JUST>

Ya hemos visto en el subapartado 3.1.2, que LocoScript le permite agregar más texto en un documento sin ningún inconveniente. Antes de agregar el nuevo texto, asegúrese de que todos los códigos estén a la vista, de lo contrario, en la versión final puede encontrarse códigos en lugares que no le corresponden. Utilice el menú de *Mostrar* para comprobarlo.

El otro problema es que al agregar más texto se altera la composición del documento; en ese caso tendrá que ajustar el párrafo en el que está trabajando con la tecla <JUST>; púlsela cada vez que la necesite. Si no usa esta tecla, LocoScript ajustará el párrafo automáticamente en cuanto el cursor pase al párrafo siguiente, o antes de grabar el documento en el disco.

Existen algunos procesadores que ajustan el texto automáticamente mientras se está trabajando en el mismo, pero también son bastante más caros. Por lo general, los procesadores le permiten elegir entre insertar el nuevo texto entre las líneas del que se ha escrito o escribir el párrafo nuevo sobre el anterior. Lamentablemente, LocoScript no le ofrece más que una posibilidad: la de insertar el texto nuevo, de ahí que quizá necesite borrar algunos de los textos existentes.

3.2.3.2 Cómo borrar el texto empleando la tecla <CORT>.

Antes de borrar el texto asegúrese de que todos los códigos estén a la vista, si no luego podría encontrarse con que ha dejado un código que no le interesa. Sírvase del menú de *Mostrar* para controlarlo.

Para borrar un bloque de texto, coloque el cursor sobre el primer carácter del bloque que quiere borrar y pulse <CORT>.

Observe la tercera línea de la Zona de Control, en la parte superior de la pantalla y verá: *Cortar: seleccione área y pulse CORT para borrar permanentemente, CAN para abandonar.* A continuación coloque el cursor sobre el carácter que se encuentra a la derecha del último carácter en el bloque que quiere borrar.

El área aparecerá iluminada; si hace retroceder el cursor, verá que la zona se reduce. Cuando haya decidido sobre la longitud del texto que quiere cortar, pulse <CORT> otra vez. El área iluminada desaparecerá de la pantalla y con ella el texto que quería borrar.

Si cambia de opinión después de pulsar <CORT> por primera vez, pulse <CAN> para cancelar la orden. Después de emplear <CORT> seguramente tendrá que ajustar el texto. Para ello pulse <JUST> o mueva el cursor hacia el párrafo siguiente.

3.2.3.3 Cómo copiar un texto empleando la tecla <COPIA>

Antes de agregar un texto, asegúrese de que todos los códigos estén a la vista, de lo contrario podría encontrarse con un código que no le interese. Utilice el menú de *Mostrar* para comprobarlo.

Para duplicar un bloque de texto en su documento, coloque el cursor en el primer carácter del bloque que quiere copiar y pulse <COPIA>. Fíjese en la tercera línea de la Zona de Control, en la parte superior de su pantalla y verá COPIA: *seleccione área y pulse CORT = grabar y borrar, COPIA = grabar, CAN para abandonar.* Ahora coloque el cursor sobre el carácter que está a la derecha del último carácter en el bloque que quiere copiar.

El área señalada se iluminará; si retrocede con el cursor verá que el bloque se reduce. Una vez que haya determinado la longitud del texto que quiere copiar, pulse <COPIA> otra vez y luego, cualquier número de 0 a 9. El bloque iluminado desaparecerá de la pantalla, pero no de la memoria.

Recuerde que LocoScript le permite almacenar hasta 10 bloques distintos para copiar; esto se explica con más detalles en el subapartado 3.2.4.1.

Ahora mueva el cursor a la parte del texto a donde quiera trasladar la copia y pulse <INS> seguido de un número cualquiera.

Si cambia de parecer después de haber pulsado <COPIA> por vez primera, pulse <CAN> y la orden quedará cancelada. Después de usar <COPIA>, quizá tenga que ajustar el texto; para ello apriete la tecla <JUST> o mueva el cursor al párrafo siguiente.

Cuando estaba preparando este libro, al intentar mover un bloque del final de un documento bastante largo (43 K) al principio, la versión 1.2 de LocoScript mostró el siguiente mensaje:

```
        Error en: Editar
        Final de fichero inesperado
        Cancelar operación
  ¥ ¢  Ignorar error y continuar  ¢
```

Como no quería perder la versión actual, decidí ignorar el error y continuar; LocoScript repitió otra advertencia:

```
        Error en: Editar
        ATENCION: Si ignora error
        puede dañar definitivamente el fichero
  ¥ ¢   Cancelar operación  ¢
```

Una advertencia de este tipo no puede ignorarse, por supuesto. Perdí todos los arreglos que había hecho y grabado con anterioridad, pero LocoScript volvió a la copia de seguridad del documento, así que no puedo decir que el desastre fuese total. La moraleja de esta anécdota es que deben hacerse documentos cortos y luego, antes de imprimirlos, juntarlos en un documento más extenso. Recuerde que tiene que emplear con regularidad la opción *Grabar y continuar*. Aunque la advertencia resulte ya repetitiva en este libro, nunca está de más volver a remarcar la importancia de esta función.

En el remoto caso de que le llegase a suceder algo de este tipo, póngase en contacto con Amstrad. Si puede, envíeles su documento o fichero en un disco, con una carta explicativa.

3.2.3.4 Cómo mover un texto empleando las teclas <COPIA>, <CORT> e <INS>

Antes de mover un texto, asegúrese de que todos los códigos estén a la vista, si no podría encontrarse luego con alguno que no le interese. Utilice el *menú Mostrar* para comprobarlo.

Para mover un bloque de texto de un lugar a otro en el documento, coloque el cursor en el primer carácter del texto que quiere mover y pulse <COPIA>. Observe la tercera línea de la Zona de control, en la parte superior de la pantalla y verá: *COPIA: seleccione área y pulse CORT= guardar y borrar, COPIA= guardar, CAN para abandonar*. Ahora coloque el cursor a la derecha del último carácter del bloque que quiere copiar.

Una vez más, el bloque de texto aparece iluminado; si retrocede con el cursor, verá que el bloque se reduce. Cuando

haya determinado el tamaño del texto que quiere mover, pulse <CORT>, seguido de un número cualquiera entre 0 y 9. El bloque iluminado desaparecerá de la pantalla junto con el texto que quería trasladar.

Ahora mueva el cursor al lugar a donde quiere trasladar la copia; pulse <INS> y el número que había escogido.

3.2.3.5 Búsqueda de un texto empleando la tecla <BUSC>

<BUSC> se emplea para localizar una sucesión de hasta 30 caracteres. LocoScript empezará su búsqueda por el lugar en donde haya quedado el cursor y seguirá adelante por todo el documento. Si quiere revisar todo el documento en busca de una frase, no se olvide de colocar el cursor al principio de la primera página, pulsando <ALT>+<DOC> (<ALT>+<MAYS>+<PAG>).

Pulse <BUSC> y escriba la frase, incluyendo el signo de <RETURN> si fuese necesario; luego pulse <INTRO>. El cursor se detendrá en el primer carácter de la frase. Al apretar <BUSC> y a continuación <INTRO>, obligamos a LocoScript a pasar a la siguiente repetición de la frase y así sucesivamente.

Cuando quiera borrar bloques de texto, <BUSC> puede servirle para localizar el último carácter del bloque que quiere borrar. Mueva el cursor al principio del bloque en cuestión, pulse <CORT> y luego <BUSC>. A continuación escriba la sucesión de caracteres -es decir, la última palabra con su punto (o coma)- y pulse <INTRO>. Toda la sección se iluminará; verifique que sea correcto y pulse <CORT> una vez más para borrar el bloque de texto.

3.2.3.6 Cómo sustituir un texto con la tecla <CAMB>

<CAMB> se emplea para cambiar una frase o sucesión de caracteres por otra. Aquí también se repite la cifra de 30 caracteres como máximo. Al pulsar <CAMB> (<MAYS>+<BUSC>) se invoca un submenú como este:

```
        Cambiar
⇒       Busc:                              ∉
        Camb:
∉       Confirmar todos los cambios
        Cambio automático hasta final de PAR
        Cambio automático hasta final de PAG
        Cambio automático hasta final de DOC
```

Primero escriba la frase en *Busc:*. A continuación pulse <↓> y entre la frase en *Camb:*, luego pulse <INTRO>.

Si se fija en la página 69 de la Guía del Usuario de Amstrad, verá que le aconseja pulsar <INTRO>, en vez de <↓>. Si lo hace, el submenú de la pantalla desaparecerá y el cursor se desplazará a la siguiente sucesión de caracteres de la frase. No puede utilizar <PAR>, <PAG> o <DOC> para estos casos; si intenta hacerlo, el procesador de textos emitirá un «pip». En ese caso es mejor apretar <CAN> para abandonar. Si pulsa <INTRO> sin escribir la frase en *Camb:*, entonces la frase de *Busc:* será reemplazada por un espacio en blanco.

Fíjese ahora en la tercera línea de la Zona de control en donde verá *CAMB: Pulse [+] = cambiar y continuar, [-] = continuar, o CAN = abandonar.*

Si sigue estas instrucciones no tendrá ningún problema. Resumiendo: después de completar la frase en BUSC, pulse <↓> y luego escriba la segunda frase; a continuación pulse <INTRO>; LocoScript desplazará el cursor a la primera aparición de la frase de *Busc*. Si pulsa <[+]>, la sucesión de caracteres en *Busc* será reemplazada por la sucesión en *Camb*. Si en cambio pulsa <[-]>, entonces LocoScript moverá el cursor a la siguiente aparición de la frase de *Busc*.

El proceso de cambio puede abandonarse en cualquier momento pulsando <CAN>. Si LocoScript no puede localizar la sucesión de caracteres de *Busc*, entonces el cursor aparecerá al final del documento. LocoScript empezará su búsqueda a partir del lugar en que esté situado el cursor, de manera que si quiere cambiar una palabra cada vez que aparece tendrá que llevar el cursor al comienzo del documento mediante <ALT>+<DOC> (<ALT>+<MAYS>+<PAG>), antes de pulsar (CAMB).

Fíjese que la opción que aparece como obligatoria en el submenú, es la de *Confirmar todos los cambios*; esto significa que el cambio no se producirá hasta que no pulse <[+]>. Puede seleccionar cualquiera de las otras opciones desplazando la tilde a la opción elegida antes de pulsar <INTRO>.

Si ya ha trabajado antes con un procesador de textos, sabrá cómo usar la función de Cambiar para ahorrarse el esfuerzo de escribir la misma frase una y otra vez. Por ejemplo, si estuviera escribiendo una ponencia sobre las anguilas y sus hábitos migratorios, seguramente tendrá que escribir varias veces las palabras «Mar de los Sargazos». En vez de escribir «Mar de los Sargazos» todo entero puede limitarse a un «sar» y luego cambiarlo por «Mar de los Sargazos» utilizando la función de Cambiar. LocoScript le ofrece una solución aún más elegante para este problema en especial; véase subapartado 3.2.4.2.

3.2.4. Bloques (0 a 9) y Frases (A a Z)

LocoScript le permite señalizar las secciones del texto en su documento y grabarlas para que luego las pueda volver a colocar en otra parte en el mismo documento o transladarlas a otro documento. Existen dos métodos distintos para señalizar secciones del texto dentro de un documento. El método de los *Bloques* le permite grabar largas secciones del texto o todo el documento, mientras que el método de *Frases* es más adecuado para grupitos de palabras. Recuerde que Bloques y Frases están almacenados en los ficheros como no-documentos.

3.2.4.1 Cómo emplear bloques con las teclas de <COPIA>, <CORT> y <INS>

En el subapartado 3.2.3.3 tenía que escribir un número entre 0 y 9 después de pulsar <COPIA>, y en el 3.2.3.4 lo hacía después de <CORT>. Supongamos que el número haya sido 0 en ambos casos. Lo que ha hecho ha sido darle instrucciones a LocoScript para que almacene su texto en el bloque 0. Cuando pulsó <INS>, LocoScript volvió a insertar el bloque dentro del documento. LocoScript le ofrece 10 bloques de este tipo para almacenar texto, numerados de 0 a 9. El texto permanece en el bloque hasta que otro lo reemplace, o hasta que usted termine de editar el documento. Puede emplear <INS> para insertar el mismo bloque en más de una ocasión, puesto que la copia original permanece intacta.

Si se fija en la Zona de control verá marcado f8=bloques. Pulse <f8> (<MAYS>+<f7>) para invocar el siguiente submenú:

```
Grabación de texto:
Bloques
Grabar bloque     ? ¿
Frases

Grabar las frases
```

Recuerde que aunque este menú esté dividido en dos secciones (Bloque y Frases), por el momento, sólo nos interesa la primera. La sección *Bloque* nos muestra qué bloque -si existe- tiene texto almacenado. Si emplea el bloque 0, entonces el submenú será similar al siguiente:

```
Grabación de texto:
Bloque              0
Grabar bloque       ?     ¿
Frase

Grabar todas las frases
```

Recuerde que el contenido de todos los bloques se pierden al terminar de editar el documento, a menos que los grabe en un disco antes de pulsar <SAL>. Para grabar un bloque en un disco, elija la opción *Grabar bloque* en el *menú de Bloques*, luego escriba el número del bloque, seguido de <INTRO>. Cuando haga esto, LocoScript pasa del menú de *Editando texto* al de *Gestión de discos*.

Fíjese en la línea central de la Zona de control y verá el siguiente mensaje: *Escoja Grupo de destino y Unidad con las teclas del cursor, luego pulse <INTRO> o <CAN> para abandonar*. Si sigue estas instrucciones y graba los bloques en los discos, LocoScript le devolverá su documento.

Aunque los bloques puedan grabarse en los discos, como si fuesen documentos, no pueden ser editados de la misma manera porque funcionan como ficheros no-documentos. Para poder visualizar y alterar un bloque grabado, previamente tiene que haber sido insertado en un documento existente.

Los Bloques y hasta los documentos que se hayan grabado en un disco pueden volver a insertarse o fusionarse con un documento que se esté editando. Para conseguir esto tiene que invocar el submenú de *Modos* (<f7>), mientras se encuentra en el menú de *Editando texto* y usar <↓> para elegir la opción *Insertar texto*. Cuando el menú sea semejante al siguiente, pulse <INTRO>:

```
        Submodos del editor
        Editar cabecera
        Ed texto identif
  ♯ ♦   Insertar texto      ♦
        Gestión de discos
```

Cuando apriete <INTRO>, LocoScript cambia el menú de *Editando texto* por el de *Gestión de discos*. Si se fija en la tercera línea de la Zona de Control verá que aparece: *Use teclas del cursor para elegir fichero para insertar, luego pulse <INTRO> o <CAN> para abandonar*. Cuando pulse <INTRO> LocoScript vuelve a exhibir el menú de *Editando* texto e inserta el bloque o el fichero, comenzando donde haya dejado el cursor.

Puede proceder de la misma manera para insertar ficheros de textos ASCII grabados con anterioridad en su documento. ASCII es la abreviatura de American Standard Code for Information Interchange (Código Americano Estándar para Intercambio de Información) y fue introducido en 1963; este sistema se emplea para asignar un código numérico a cada uno de los caracteres que aparecen en el teclado. Para que un ordenador pueda almacenar un texto, cada carácter tiene que ser traducido primero a un código ASCII, porque los ordenadores sólo pueden almacenar y manipular números. Los ficheros de los textos ASCII que se han preparado empleando CP/M pueden usarse con LocoScript. Véase subapartado 2.7.1.7 para mayor información.

3.2.4.2 Cómo emplear frases con las teclas de <COPIA>, <CORT> e <INS>

LocoScript le permite almacenar un máximo de 26 frases cortas, marcadas de A a Z, que pueden insertarse en cualquier parte de un documento. Aunque las frases individuales puedan contar con un máximo de 255 caracteres, su extensión total se limita a 550 caracteres; por ello, a veces no podrá usar las 26 frases.

El disco original que Amstrad le suministra con el PCW tiene un fichero llamado FRASES EST que incluye algunas frases de ejemplo. Si su copia de trabajo del disco incluye este fichero, pruebe esta función mientras está editando el documento; para ello apriete <INS> y luego Z. El menú de *Bloque* le muestra cuáles son las frases que en este momento tienen texto.

Las frases que hayan sido grabadas en un disco, están almacenadas en un fichero especial que se llama FRASES.EST; este fichero TIENE que estar en el grupo 0 de la Unidad A. FRASES.EST estará cargado en la memoria del PCW siempre que se haya cargado LocoScript y por lo tanto las frases estarán siempre a su disposición.

Para grabar una frase suya mueva el cursor al primer carácter y pulse <COPIA> y luego mueva el cursor al final de la frase. Si quiere dejar la frase en su documento, pulse <COPIA> una vez más y una letra. Si no, si quiere borrarla, pulse <CORT> y una letra a continuación. Si la letra que selecciona ya se ha usado, entonces la frase original será temporalmente reemplazada por la nueva. Ahora puede invocar su frase, pulsando <INS> y luego una letra.

Recuerde que cuando haya terminado la edición la nueva frase se perderá, a no ser que la grabe antes. Estas frases pueden grabarse mediante el menú de *Bloques*. Elija la opción *Grabar frases* y luego pulse <INTRO>. Al hacer esto, automáticamente se crea un fichero que se llama FRASES.EST en el grupo 0 de la Unidad M, que le graba todas las frases que existen en este fichero y hace reaparecer el menú de *Editando texto*.

Para grabar frases nuevas en un disco de forma permanente, tiene que mover el fichero de FRASES.EST de la Unidad M al grupo 0 en la Unidad A. Si un fichero de FRASES EST existe ya en el grupo, entonces tendrá que borrarlo o darle un nombre nuevo antes de copiar el fichero de FRASES.EST.

Los ficheros se pueden copiar mientras están en el menú de *Editando texto*, mediante la opción *Gestión de discos* en el submenú *Modos*.

Cuando haya seleccionado esta opción, pulse <INTRO> y LocoScript volverá al menú de Gestión de discos. Cuando haya copiado el fichero, cambie <SAL>, para volver al menú de *Editando texto*.

Si no mueve el fichero de FRASES.EST de la Unidad M a la Unidad A, el fichero de FRASES.EST en la Unidad M desaparecerá cuando apague el PCW y el fichero original de FRASES.EST podrá ser empleado la próxima vez que cargue LocoScript.

Se pueden usar frases para almacenar líneas de texto que tengan muchos códigos de control, ahorrándose así tiempo y esfuerzo.

Recuerde que para borrar un código tiene que colocar el cursor sobre el paréntesis de la izquierda -por ejemplo, '(' - y pulsar <BORR→> o colocar el cursor en el paréntesis de la derecha -es decir, ')'- y pulsar <←>.

3.2.5 Combinaciones especiales de teclas

<ALT>+<INTRO> actúan como teclas de fijar mayúsculas, activando/desactivando caracteres -excepto en griego- para las MAYUSCULAS. Observe que en la esquina superior derecha de la Zona de control aparece el indicador de *Mayúsculas*.

<ALT>+<JUST> activan/desactivan alternadamente las teclas de relleno (las teclas que se encuentran a la derecha de las teclas de función). Observe que en la esquina superior derecha de la Zona de control aparece el indicador de *Números*.

Fíjese que si tiene *Mayúsculas* y *Números activados*, LocoScript muestra M+N en la Zona de control. Fíjese también que no puede salir del menú de *Editando texto* mientras tenga *Num* o *M+N*.

<MAYS>+<EXTRA>+<SAL> reinicializa el ordenador al estado en que se encontraba cuando se cargó LocoScript; todo lo que había en la memoria queda destruido.

3.3 CAMBIOS EN LA COMPOSICION DEL DOCUMENTO
(Cambios globales y parciales)

El procesador de textos no sólo le permite alterar el texto en sí, sino que además le ofrece la posibilidad de realizar cambios fundamentales en la composición (o formato) de todo el documento. LocoScript le proporciona cierta cantidad de métodos distintos para controlar la composición de sus documentos, el más importante de los cuales es el de las plantillas estándar.

La plantilla estándar es como un documento, en cuanto puede grabarse en un disco y puede editarse. La diferencia es que las plantillas estándar sirven para controlar el formato de un texto. Esto quiere decir que cuando crea un documento, el formato básico está determinado por una plantilla estándar.

Un cambio que afecte a toda la composición del documento se llama cambio global. Para conseguirlo tiene que editar el *Formato base*. También pueden hacerse cambios en el formato del texto dentro del documento, si fuera necesario; estos cambios locales no afectan el formato base.

Como recordará, las unidades de disco están divididas en 8 grupos. Cada grupo tiene una plantilla estándar asociada. El documento de plantilla estándar para cada grupo se llama PLANTILL.EST. Cada vez que crea un documento, LocoScript emplea el documento de PLANTILL.EST del grupo como base para el formato. Por ello, recuerde que tiene que categorizar sus documentos por grupo.

Asegúrese de que cada grupo tenga una plantilla estándar adecuada. Por ejemplo, si va a utilizar el grupo denominado CARTAS, tendrá que tener un documento de PLANTILL.EST para cartas. Un grupo que lleve el nombre de MEMOS tiene que tener un documento de PLANTILL.EST para memos, etc. Recuerde que estos dos documentos de PLANTILL.EST serán muy diferentes. Por esta razón, escriba las cartas en el grupo de CARTAS y los memos, en el grupo de MEMOS.

Si intenta crear un documento nuevo en un grupo que no tenga el fichero de PLANTILL.EST, LocoScript creará -automáticamente- un documento de PLANTILL.EST para el caso; es probable también que no sea la que desea. Para evitar esto y estar seguro de obtener el formato que quiere, le aconsejamos crear documentos de PLANTILL.EST apropiados para cada grupo que quiera usar.

3.3.1 Preparación de una plantilla de grupo estándar (PLANTILL.EST)

Supongamos que necesite confeccionar un documento PLANTILL.EST para un grupo que carezca de ella. Puede hacerlo seleccionando *C=Crear documento* del menú de *Gestión de discos*.

LocoScript tratará de ayudarle; para ello comrpobará que no exista un documento llamado PLANTILL.EST, en el grupo 7, en la Unidad M. Si no encuentra ninguna allí, tratará de usar una del grupo 0, Unidad A. Si nada de esto funcionara, creará una plantilla adecuada para el papel A4, con un paso de 12 caracteres por pulgada, que es lo que comúnmente se emplea.

Si todo esto le suena muy extraño, le alegrará saber que

Amstrad tiene unas 15 plantillas de muestra y que alguna puede ser exactamente lo que quería. Si observa el menú de *Gestión de discos*, verá un grupo que se llama PLANTILL. Este grupo contiene algunas de las plantillas de muestra; los grupo CARTAS y CONT ya tienen documentos de PLANTILL.EST.

Para que pueda utilizar una de estas muestras, tendrá que copiarla del grupo PLANTILL a su nuevo grupo, sin olvidar de darle un nombre al fichero para que se transforme en PLANTILL.EST. Así pues, cada vez que cree un documento en su nuevo grupo, LocoScript utilizará automáticamente el fichero de PLANTILL.EST en lugar de alguna otra de un grupo distinto.

Para practicar, tendrá que crear un documento de PLANTILL.EST en un grupo que esté vacío. Si el grupo 7 (Unidad A) en el disco de trabajo no se ha usado, entonces no habrá ningún problema. Ante todo tendrá que darle un nombre al grupo 7 (por ejemplo, PRUEBA). Si se fija en el menú de *Gestión de discos*, verá una opción que se indica como f5=Camb nombre; ahora coloque el cursor del grupo sobre la Unidad A: grupo 7 y luego pulse <f5>. Al hacer esto, en la pantalla aparecerá un submenú; pulse <↓> dos veces para mover la tilde a la opción *Camb nombre Grupo*:

```
        Cambiar nombre documento
        Recuperar del Limbo
  ♯ ♯   Cambiar nombre Grupo      ♯
        Cambiar nombre Disco
```

Pulse <INTRO> y aparecerá otro submenú de este tipo:

```
        Cambiar nombre Grupo
  ♯     Nombre nuevo:   ?       ♯
        Grupo:          grupo7
        Unidad:         A
```

Escriba PRUEBA y luego pulse <INTRO>. Ahora puede crear una PLANTILL.EST para este grupo. Si se fija en el menú de *Gestión de discos* verá la opción C=Crear documento nuevo. Cuando el cursor del grupo se encuentre sobre la Unidad A: PRUEBA, pulse <C> para invocar otro submenú como éste:

```
        Crear documento
  ♯     Nombre: DOCUMENT ,000  ♯
        Grupo:  PRUEBA
        Unidad: A
```

Ahora escriba con cuidado PLANTILL.EST y cuando lo haya hecho, pulse <INTRO>. Notará que LocoScript coloca automáticamente un punto (o coma) entre PLANTILL y EST. Fíjese que LocoScript le permite escribir los nombres de los ficheros en MAYUSCULAS o minúsculas, pero aparecerán siempre en MAYUSCULAS.

El cursor aparecerá al principio de un documento aparentemente vacío. A la izquierda de la Zona de control verá :-:Formato. Esto significa que se está usando el formato base. El formato base es la composición global que sirve para todo el documento. En su documento pueden haber formatos locales, pero al crear un documento siempre se empieza por el formato base.

Lo que está haciendo ahora es fijar el documento de PLANTILL.EST para el último grupo en Unidad A y que se denomina PRUEBA. Más adelante, cuando cree un documento en este grupo, esta PLANTILL.EST será la que determine los formatos básicos.

Resumiendo: para cambiar el nombre de un grupo tiene que:

colocar el cursor del grupo sobre el grupo
pulsar <f5> para invocar el menú de *Camb Nombre*
pulsar <↓> dos veces para seleccionar la opción de *Cambiar nombre Grupo*
pulsar <INTRO> para invocar el menú de *Camb Nombre Grupo*
escribir el nuevo nombre del grupo
pulsar <INTRO>

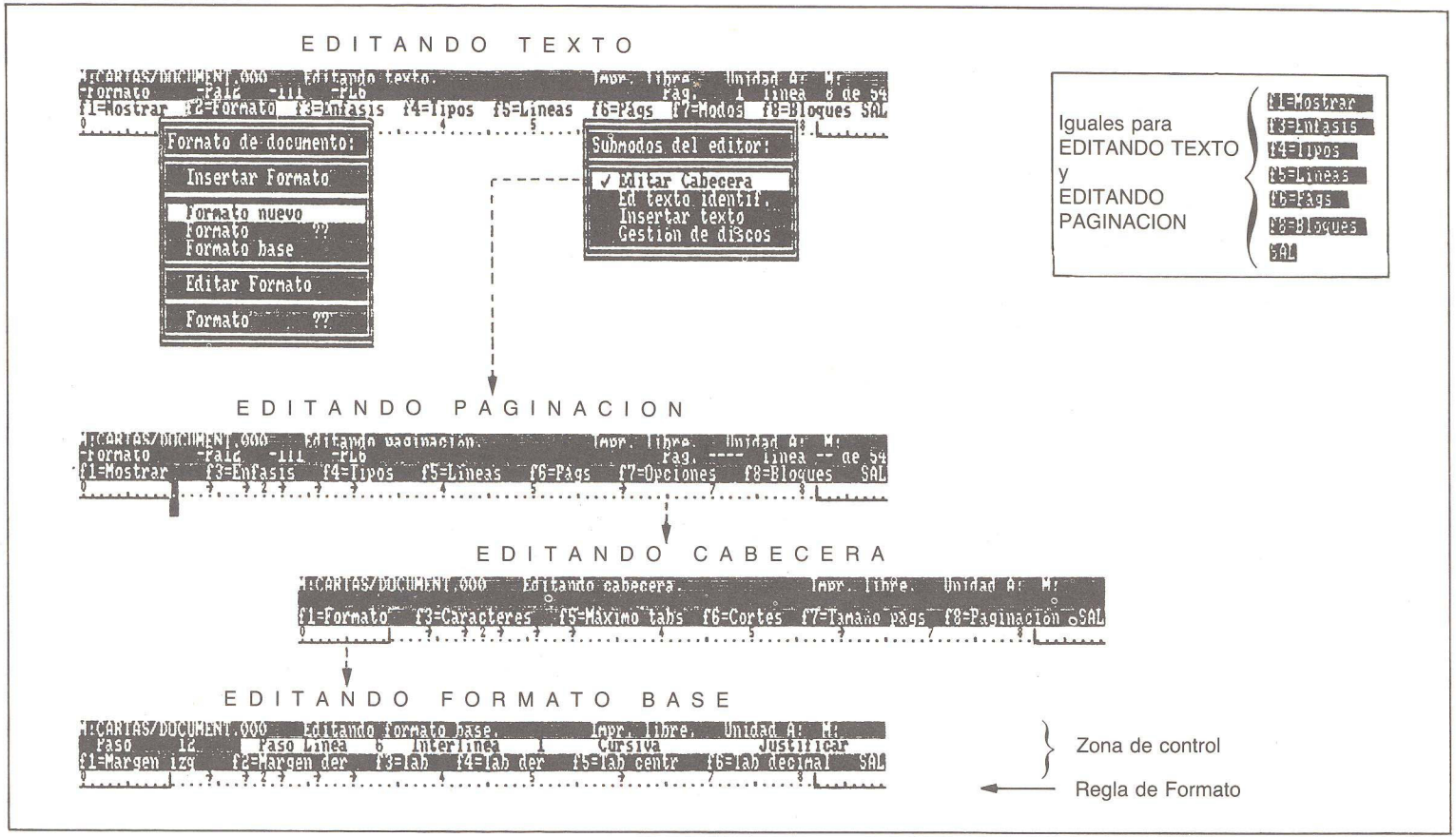
Para crear una plantilla estándar:

pulse <C> para crear documento nuevo
escriba PLANTILLEST
pulse <INTRO>

Es importante tener en cuenta que las plantillas estándar funcionan como documentos comunes. La única diferencia es que, al crearse un nuevo documento, heredará el formato básico del documento PLANTILL.EST del grupo. Los documentos de plantilla estándar se pueden crear, editar, copiar, mover y borrar como si fueran cualquier otro documento. Puesto que las PLANTILL.EST son documentos, también pueden imprimirse; le aconsejamos que imprima algunas copias de las PLANTILL.EST para guardar como referencia.

3.3.2 - Menú *Editando formato base* (3ª línea de la Zona de control) (Cambios globales de formato)

Quizá ya haya notado una línea con números justo debajo de la Zona de control; esta línea se llama regla de formato. La regla de formato controla la composición (o formato) del cuerpo de la página en su documento. La regla de formato, por lo general, consta de tres partes: el margen izquierdo, el cuerpo de la página y el margen derecho. Las líneas rellenas, en los extremos derecho e izquierdo, controlan el espacio de los márgenes; el ancho de la página está controlado por la



Cómo llegar a EDITANDO FORMATO BASE desde EDITANDO TEXTO

longitud de la línea de puntos; cuanto más corta sea esta línea, más estrecho será su texto.

Por ejemplo, supongamos que quiere que su documento se imprima en un papel A4 con márgenes -derecho e izquierdo- de una pulgada de ancho. Supongamos además que tenga que colocar una fotografía en la mitad de la página y hacia la izquierda; es obvio que tendrá que sangrar el margen izquierdo según el tamaño de la fotografía. LocoScript le permite tener más de un formato en el mismo documento. Su documento utilizará el formato base en la parte superior e inferior, pero la parte del medio necesitará otro formato, a la derecha de la fotografía.

Para establecer el formato base necesitará el menú *Editar formato base* de LocoScript. Pues bien, observe la Zona de control y verá la opción f7=Modos; pulse <f7> para invocar un submenú como el siguiente:

```
        Submodos del Editor:
  ∜ ∅   Editar Cabecera      ∜
        Ed texto Ident
        Insertar texto
        Gestión de Discos
```

Pulse <INTRO> para elegir la opción *Editar cabecera* y verá que LocoScript cambia al menú de *Editando página*. Pulse <f7> (f7=Acciones) para invocar el menú de Editar cabecera. Elija la opción f1=Formato; pulse <f1> para invocar el menú de *Editar formato base*.

Resumiendo: para invocar el menú de *Editar formato base* a partir del menú *Editando texto* tiene que:

pulsar <f7> para invocar el menú de Submodos del Editor
pulsar <INTRO> para seleccionar la opción de Editar cabecera
pulsar <f7> para seleccionar f7=Opciones
pulsar <f1> para seleccionar f1=Formato

3.3.2.1 f1=Margen Izquierdo (Opción del menú de *Editar formato base*)

Para alterar los márgenes en la regla de formato (en el menú de *Editar formato base*), pulse <↓>. Cuando haga esto, verá que el cursor desaparece para volver a aparecer en la regla de formato. Observe que puede volver al cursor del menú pulsando <↑>.

Empleando <→> y <←>, sitúe el cursor de la regla de formato sobre el número 1 y luego pulse <f1>, para obtener un margen izquierdo de aproximadamente 1 pulgada. Observe cómo la línea sólida -que representa el margen izquierdo-, se extiende hasta el número 1 en la regla de formato.

3.3.2.2 f2=Margen Derecho (Opción del menú de *Editar formato base*)

Mueva el cursor de la regla de formato hasta el número 7 y pulse <f2> (<MAYS>+<f1>), para fijar el margen derecho a 6 pulgadas del margen izquierdo. El margen derecho se extiende ahora desde el extremo derecho de la pantalla hasta el número 7 en la regla de formato.

Resumiendo, para cambiar los márgenes derecho e izquierdo del formato base tendrá que:

pulsar <↓> para invocar el cursor de la *regla de formato*
pulsar <→> o <←> para situar el cursor de la *regla de formato*
pulsar <f1> para fijar el margen de la izquierda
pulsar <→> o <←> para situar el cursor de la *regla de formato*
pulsar <f2> para fijar el margen de la izquierda

Una vez cumplidos todos estos pasos, tendrá que grabar su nuevo documento de PLANTILL.EST. En el ángulo inferior izquierdo de la Zona de control verá la opción SAL. Pulse <SAL> y verá que LocoScript pasa del menú de *Editar formato base* al menú de *Editar cabecera*, donde verá otra opción SAL. Pulse nuevamente <SAL> y aparecerá un submenú como el siguiente:

```
        Final de cambio
  ∃ ∮   Confirmar    ⊧
        Cancelar
```

Pulse <INTRO> para elegir *Confirmar* y LocoScript volverá al menú de *Editando Página*, donde una vez más verá otra opción SAL. Pulse <SAL> para invocar otro submenú

```
        Salir de edición de paginación
  ∃ ∮   Usar esta paginación          ⊧
        Recuperar paginación antigua
        Vaciar texto de paginación
        Abandonar edición
```

Pulse <INTRO> para seleccionar *Usar esta paginación* y LocoScript volverá al menú de *Editando texto*. Luego pulse <SAL> para volver al menú de *Gestión de discos*.

Resumiendo, para volver al menú de *Gestión de discos* desde el menú de *Editar formato base*:

pulse <SAL> para volver al menú de *Editando cabecera*
pulse <SAL> para Terminar las opciones de alterar
pulse <INTRO> para volver al menú de *Editando paginación*
pulse <SAL> para salir del menú de *Editando paginación*

pulse <INTRO> para volver al menú de *Editando texto*
pulse <SAL> para volver a *Terminar edición*
pulse <INTRO> para volver al menú de *Control de discos*

Lo que ha hecho es crear un documento de PLANTILL.EST en el grupo PRUEBA, en la Unidad A. Ha confeccionado un formato base con el margen izquierdo en 1 y el derecho en 7. Aunque este proceso le pueda resultar largo y complejo, verá que con un poco de práctica conseguirá pulsar las teclas en pocos segundos (llegará un momento en que LocoScript será el que tenga que tomarse un poco de tiempo para seguir las instrucciones).

Teniendo en cuenta que el papel A4 es de aproximadamente 8 pulgadas de ancho, quizás haya supuesto que al establecer los márgenes en 1 y 7 tendría los márgenes que necesitaba. Pues, verá que no es exactamente así. Tal vez esté pensando en que fijar los márgenes en una máquina de escribir era más fácil; quizá tenga razón, pero una máquina de escribir no puede hacer todas las cosas que hace el ordenador de textos y, además, una vez que haya fijado los márgenes en una plantilla estándar, no tendrá que volver a ocuparse de ellos.

Si se fija en la barra de la impresora, observará unas graduaciones de 1 pulgada. Aunque la barra esté graduada en pasos de 1 pulgada y aparentemente correspondan a las graduaciones de la regla de formato...¡no es tan evidente!

Tenga en cuenta que son muchas las cosas que afectan el ancho de los márgenes. Aun ignorando -momentáneamente- el efecto que tiene la regla de formato, no puede ignorar la posición lateral del papel en la impresora y el ancho del papel en sí. Para entendernos mejor, supongamos que emplee papel A4 y que el borde izquierdo esté siempre en línea con el 1 grabado en la barra. Es aconsejable ser consecuente con la posición del papel, independientemente del ancho que tenga.

También puede variarse el paso de los caracteres y producir caracteres de doble ancho (para mayor información, véase el subapartado 3.3.3.1). Si fija el margen izquierdo en 1.4 y el margen derecho en 8.6 con Paso=Pr, y el borde izquierdo del papel A4 alineado con el 1 en la barra sujetadora, obtendrá los márgenes de 1 pulgada que quería. Si quiere realizar este cambio tendrá que volver al menú de *Editar formato base*; vea el subapartado 3.3.2 si no recuerda cómo hacerlo.

Aparentemente en el margen izquierdo existe una constante de 0.4 pulgada.

Si quiere cambiar el margen izquierdo de 1 a 1.4 y el margen derecho de 7 a 8.6, quizá le interese fijar el Paso=Pr, Paso línea=6, Interlínea=1, Cursiva y Justificar. Esto se explica en el subapartado 3.3.3; quizá sea aconsejable esperar

hasta que lleguemos a esa sección para hacer todos los cambios al mismo tiempo.

Cuando haya vuelto al menú de *Gestión de discos*, con el cursor de grupo situado sobre el nuevo llamado PRUEBA, pulse <C> para crear un nuevo documento. Un submenú como éste aparecerá en la pantalla:

```
        Crear documento
╡ ╞     Nombre: DOCUMENT,000  ╡
        Grupo:  PRUEBA
        Unidad: A
```

Observe que LocoScript le sugiere que use DOCUMENT 000 como nombre del fichero. Puede aceptar la sugerencia pulsando <INTRO>, o rechazarla y escribir un nombre distinto. Si escribe un nombre -por ejemplo, PRUEBA-, fíjese que aparece sobre el nombre de DOCUMENT.000. A fin de evitar que el nombre se transforme en PRUEBANT.000 pulse la barra espaciadora una vez después de escribir PRUEBA. Cuando esté conforme con el nombre del fichero, pulse <INTRO>.

LocoScript abrirá un nuevo documento que estará basado en el documento PLANTILL.EST que usted ha creado. Observe que los márgenes izquierdo y derecho están exactamente en el lugar que los fijó en el documento PLANTILL.EST. Cualquier documento creado en el grupo PRUEBA tendrá automáticamente los mismos márgenes. Siempre puede editar la regla de formato de los documentos que haya creado; esto no afectará el o los documentos de PLANTILL.EST creados más tarde en el grupo PRUEBA.

3.3.2.3. f3=Tab (→) (Opción del menú *Editar formato base*)

Por lo general, un tabulador es un punto que puede fijarse a partir del margen izquierdo, a una distancia posible de visualizar en la pantalla, que indica dónde comenzarán las líneas. El término proviene de los topes de tabulación que pueden fijarse en la máquina de escribir. Los tabuladores sirven para organizar columnas, para sangrar párrafos, etc.

LocoScript le ofrece cinco tipos de tabuladores:

1) El Tab izquierdo (→): éste es el tabulador normal que se emplea para sangrar la primera línea del párrafo, a partir del margen izquierdo.

2) El Tab de sangrado (→): es semejante al tabulador de la izquierda pero actúa sobre todo el párrafo, no sólo sobre la primera línea

3) El Tab derecho (←): se emplea para alinear el margen derecho de una columna.

4) El Tab central (→): se emplea para centrar el texto en un punto específico de la pantalla

5) El Tab Decimal (*): se emplea para alinear las comas de los decimales en las columnas de números

Los topes de tabulación (excepto el Tab de sangrado) que se crean a través del menú de *Formato del documento*, aparecen en la regla de formato.

Suponiendo que los topes de tabulación estén en la regla de formato (mientras se Crea un documento nuevo o se Edita un documento existente o en escritura Directa), si el cursor de *carácter* se encuentra en el margen izquierdo, al pulsar <TAB> saltará al primer tope de tabulación; al pulsar <TAB> una segunda vez, saltará al siguiente tope y así sucesivamente.

Cada vez que pulse <TAB>, en su texto aparecerá el correspondiente carácter de tabulación. Si quiere ver estos caracteres en la pantalla, ponga una tilde junto a la opción de *Control del carro* en el menú de *Mostrar*. Si no sabe cómo hacerlo, lea las instrucciones en el subapartado 3.2.2. Los caracteres de tabulación que han aparecido en su documento al pulsar <TAB> se borran con <BORR→> o <BORR←>.

Para fijar los tabuladores izquierdos invoque el menú *Formato de documento*. Si no recuerda cómo se hace, vuelva al subapartado 3.3.2. Pulse <↓> para invocar el cursor de la *regla de formato*. Mediante <→> y <←> mueva el cursor hasta el lugar en donde quiere fijar el tabulador y pulse <f3>. Verá aparecer en la regla de formato el signo →. Por cada tabulador que fije, tendrá uno de esos signos.

Para borrar un Tab (izquierdo), coloque el cursor de la regla de formato sobre el Tab que quiere cancelar y pulse <[-]>.

Tabuladores de sangrado (⊢)

Los tabuladores de sangrado no se fijan en la regla de formato mediante el menú de *Editar formato base*; estos tabuladores son una versión especial de Tab (izquierdo).

Los tabuladores de sangrado aparecerán en su documento con este signo (⊢). Estos tabuladores sirven para sangrar todo el párrafo -no sólo la primera línea- al tiempo que mantienen la misma distribución de las palabras. Para ello, mueva el cursor al principio de la primera línea del párrafo y pulse <ALT>+<TAB>. Esto establece el sangrado de la primera línea, al igual que con el Tab (izquierdo), pero si pulsa <PAR>, o mueve el cursor al párrafo siguiente, verá que LocoScript sangra todo el párrafo.

3.3.2.4 - f4= Tab der (↤) (Opción del menú Formato de documento)

Los tabuladores de la derecha están representados en la regla de formato por el símbolo ↤.

Le permiten alinear
el margen derecho de una columna,
como ésta.

Estos tabuladores se fijan de la misma manera que los de la izquierda, excepto que hay que pulsar <f4> (<MAYS>+<f3>). Los tabuladores de la derecha se borran pulsando <[-]>.

3.3.2.5 f5=Tab central (⊕) (Opción del menú *Formato de documento*)

Los tabuladores centrales aparecen en la regla de formato con el símbolo (⊕). Sirven para establecer que todo lo que se escriba quede centrado alrededor del Tab Centr. Para usar un Tab Centr mientras crea o edita un documento, pulse <TAB> para mover el cursor de carácter hasta el Tab Centr y luego escriba como siempre.

Verá que el texto que escriba
quedará centrado
alrededor del Tab Centr,
así.

Los tabuladores centrales se fijan en la regla de formato a través del menú *Formato de documento* y <f5>; se borran pulsando <[-]>.

3.3.2.6 - f6=Tab decimal (⁑) (Opción del menú *Editando formato*)

Los tabuladores decimales aparecen en la regla de formato con este símbolo (⁑). Sirven para alinear las comas de los decimales en una columna de números. Los enteros aparecen, tal como corresponde, a la izquierda de la coma decimal. Por ejemplo:

```
123,4
  0,1234
1234
    ,1234
```

Los tabuladores decimales se fijan en la regla de formato pulsando <f6> (<MAYS>+<f5>) y se borran pulsando <[-]>.

La mejor manera de comprobar el funcionamiento de los

tabuladores es haciendo un poco de práctica con ellos. Los tabuladores que más le sirvan serán el Tab (izquierdo) y el de sangrado; los demás los utilizará un poco menos.

Recuerde que además del formato base pueden editarse tantos formatos como se deseen (99 como máximo); cada formato tiene su propia regla de formato (Tab, Tab der, Tab centr, Tab decimal). En el subapartado 3.3.6.1 se describe cómo agregar formatos extras a su documento.

Si quiere transladar textos tabulados de un documento a otro recuerde que tiene que fijar los tabuladores en el documento de destino; de lo contrario el formato del documento de destino no corresponderá con el del documento de origen.

3.3.3 Menú *Editando formato* (2ª línea de la Zona de control)

Si se fija en el menú *Editando formato* verá que las líneas superiores se asemejan a éstas:

A:NOMGRUPO/NOMFICHERO Editando formato base Impr. libre.
Unidad A: M:

La línea del medio le muestra un menú con 5 opciones:

⇒ Paso ⇐ Paso línea Interlínea Cursiva Justificar

Si pulsa <→> verá que el cursor del menú se mueve a la derecha, así:

Paso ⇒ Paso Línea ⇐ Interlínea Cursiva Justificar

Cada una de estas 5 opciones tiene distintas posibilidades que pueden cambiarse pulsando <[+]> o <[-]> cuando el cursor del menú se coloque sobre esa opción. Pulse <[+]> para aumentar (o fijar); pulse <[-]> para disminuir (o borrar):

Paso	Paso Línea	Interlínea	Cursiva	Justificar
PP	6	0		
PP D	8	½	ø	ø
10		1		
10 D		1½		
12		2		
12 D		2½		
15		3		
15 D				
17				
17 D				

3.3.3.1 Paso (Paso de *carácter*) (Opción del menú *Editando formato base*)

El Paso se refiere a la distribución de los caracteres (por ejemplo, Paso=12 significa que se imprimirán 12 caracteres por pulgada en cada línea; este es el paso estándar). D=doble ancho de caracteres; con esto el paso queda dividido en dos:

Paso=10 D produce 5 caracteres por pulgada horizontal
Paso=12 D produce 6 caracteres por pulgada horizontal
Paso=15 D produce 7½ caracteres por pulgada horizontal
Paso=17 D produce 8½ caracteres por pulgada horizontal

Así pues, el paso puede variar entre 5 y 17 caracteres por pulgada.

PaPr= caracteres espaciados proporcionalmente. El paso proporcional es una función del procesador de textos que hace que el espacio entre los caracteres se ajuste según el ancho de los mismos, a fin de proporcionarle al texto una apariencia más cuidada (por ejemplo, i ocupará menos espacio que w). La puntuación también ocupa espacios proporcionales, pero no sucede lo mismo con los números y los espacios. Los ejemplos que aparecen a continuación muestran que Paso=Pr y Paso=12 ocupan casi lo mismo en la línea. Para este párrafo se ha utilizado el Paso=12, pero en el resto del libro, el Paso=Pr.

Paso=12 iiiiiiiiiiwwwwwwwwww
Paso=Pr iiiiiiiiiiwwwwwwwwww

En la pantalla no se notan los diferentes pasos; LocoScript siempre muestra un tamaño único de caracteres. El efecto no se apreciará hasta que no tenga el documento impreso. No obstante, LocoScript siempre le muestra la cantidad de caracteres que caben entre margen y margen y el final de la línea, tal como saldrá de la impresora.

Este es el Paso=17
Este es el Paso=15
Este es el Paso=Pr
Este es el Paso=12
Este es el Paso=10
Este es el Paso=17 D
Este es el Paso=15 D
Este es el Paso=PPr D
Este es el Paso=12 D
Este es el Paso=10 D

El Paso que se está empleando aparece en la segunda línea de la Zona de control (Menú *Editando texto*). Por ejemplo:-:PaPr indica que el Formato base (global) es de Paso=Pr. Así, :+:Pa17D indica que el cursor está situado en un formato local con Paso=17D.

3.3.3.2 - Paso de línea (Opción del menú *Editando formato*)

El *Paso de línea* es la cantidad de líneas que LocoScript imprimirá por pulgada en una página y puede fijarse en 6 u 8 líneas por pulgada. En la Guía del Usario de Amstrad también se lo denomina *Paso básico de línea*. En este párrafo el paso de línea es 8, mientras que en el párrafo siguiente será de 6.

El Paso de línea que se emplea aparece también en la Zona de control. Por ejemplo :-:PL6 indica que el paso de línea del formato base es de 6.

3.3.3.3 Interlínea (Opción del menú *Editando formato*)

La *Interlínea* equivale a la palanca que tiene la máquina de escribir y que le permite determinar la distancia entre las líneas. Si elige *Interlínea=2*, entonces LocoScript imprimirá el texto a doble espacio. Las interlíneas pueden ser de 0, ½, 1, 1½, 2, 2½ o 3.

Interlínea=0 esta línea ha sido reimpresa
Interlínea=½ con respecto a la línea anterior
Interlínea=1 con respecto a la línea anterior

Interlínea=1½ con respecto a la línea anterior

Interlínea=2 con respecto a la línea anterior

Interlínea=2½ con respecto a la línea anterior

Interlínea=3 con respecto a la línea anterior

Interlínea=0 puede usarse para mejorar la impresión cuando emplea la opción de *D=Escritura Directa* del menú Gestión de discos (véase apartado 4.4). Quizá le resulte conveniente fijar la interlínea en 0 cuando rellene formularios, por ejemplo, para poder colocar las líneas del texto donde las necesite.

La Interlínea que se emplea aparece en la Zona de control. Por ejemplo :-:I11 indica que la Interlínea del formato base=1.

3.3.3.4 Cursiva (Opción del menú de *Editando formato base*)

La *Cursiva* se puede poner o quitar. La tilde indicará que se está empleando la *Cursiva* y los caracteres tendrán una ligera inclinación a la derecha, *como éstos*.

Cuando se emplee la Cursiva, la palabra *Cursiva* aparece en la Zona de control.

3.3.3.5 Justificar (Opción del menú de *Editando formato*)

Por *Justificar* se entiende alinear una columna de texto tanto en el margen izquierdo como en el derecho. Sin *Justificar*, el margen derecho no estará parangonado. Una tilde indica que *Justificar* ha sido activado. Este párrafo se ha impreso sin *Justificar*.

3.3.4 Menú de *Editando cabecera*

3.3.4.1 f1=Formato (Opción del menú *Editando cabecera*)

Esta opción se describe en los subapartados 3.3.2 y 3.3.3.

3.3.4.2 Observe que el menú de *Editando cabecera* no tiene una opción f2.

3.3.4.3 f3=Caracteres (Opción del menú de *Editando cabecera*) ('Ø' o '0' y '.' o ',')

Si pulsa <f3>, verá aparecer en la pantalla el siguiente submenú:

```
        Caracteres:
 ╡      Cero es ø       ╞
        Cero es 0
        Decimal es . ø
        Decimal es ,
```

Este menú le ofrece dos opciones:

1) el cero barrado o el cero sin barrar
2) un '.' (punto) o ',' (coma) para alinear columnas con números en un tabulador decimal. Esta última es la que más se emplea en Europa.

Emplee <↓> y <↑> para desplazar el cursor del menú. Emplee <[+]> para colocar una tilde junto a la opción que haya elegido y luego pulse <INTRO>.

3.3.4.4 Observe que el menú de *Editando cabecera* carece de la opción f4.

3.3.4.5 f5=Máximo Tabs (Opción menú *Editando cabecera*) (Formato y Tabs)

Aparte del formato global base, puede tener otros 99 formatos locales en su documento. Cada formato puede contar

con 99 tabuladores. No obstante, si no le son realmente indispensables, es preferible que no supere los diez, porque de lo contrario se encontrará con que sus documentos ocupan mucho espacio en el disco, sin necesidad. Para cambiar la cantidad de tabs (partiendo del menú *Editando texto*):

pulse <f7> para invocar el menú Submodos del editor
pulse <INTRO> para seleccionar la opción Editar cabecera
pulse <f7> para seleccionar f7=Opciones
pulse <f5> para seleccionar f5=Máximo tabs

Luego verá en la pantalla un submenú de este tipo:

```
Máximo:
99 formatos
99 tabs cada uno
```

Cambie los topes hasta conseguir lo que deseaba, empleando <↓>, y luego escriba el número que quiera seguido de <INTRO>. Observe que cuando crea un documento el número inicial de topes para el tabulador serán los mismos que para el documento PLANTILL.EST para ese grupo.

3.3.4.6 f6=Cortes (Opción del menú *Editando cabecera*) (Líneas cortas y párrafos cortados)

Al pulsar <f6> (<MAYS>+<f5>) aparecerá en la pantalla un menú similar al siguiente:

```
        Corte de páginas:
        Líneas cortas
  ∮     Prohibido ∮       ∮
        Permitido
        Párrafos cortados
        Prohibido
        Permitido  ∮
```

Este menú funciona como los demás; mueva el cursor del menú empleando <↓> y <↑>, seleccione su opción y pulse <[+]>.

Este menú le permite controlar el corte de los párrafos de una página a la otra. Un párrafo que tenga su última línea en la página siguiente se llama «viudo» si la última línea aparece impresa sola en la página siguiente, se llama <<huérfana>>. LocoScript impide que sucedan estos «viudos» y «huérfanas» cortando la página una línea antes, asegurándose así que habrá siempre un mínimo de dos líneas en la página siguiente. Esto puede evitarse seleccionando la opción *Líneas cortas: permitido.*

Si quiere evitar que los párrafos le queden divididos entre dos páginas, elija la opción *Párrafos cortados: permitido.* Coloque una tilde junto a su opción y pulse <INTRO>.

Si toma las precauciones necesarias para que los párrafos no estén cortados, no tendrá que preocuparse por los «viudos» y «huérfanas».

3.3.4.7 - f7= Tamaño de página (Opción del menú *Editando cabecera*) (Encabezamientos y pie de página)

Pulsando <f7> se invoca un menú de esta forma:

```
Tamaño de página:
Long. de página 70
Zona de cabec.   9
 posición        7
 a zona texto   54
Zona de pie      5
 posición       66
```

Cuando cambie el tamaño del papel que esté usando, hay dos cosas que no debe olvidar:

1) fijar el menú de *Opciones de impresión* (véase cap. 4)

2) fijar el menú de *Tamaño de página* (esto se describe a continuación)

Para fijar el menú de *Tamaño de página* se necesitan cinco parámetros:

1) Longitud de página (cantidad de líneas)
2) Zona de cabecera (cantidad de líneas)
3) Posición del texto de cabecera (cantidad de líneas desde el comienzo de la página)
4) Zona de pie de página (cantidad de líneas)
5) Posición del pie en el texto (cantidad de líneas desde la parte superior de la página)

Los valores que aparecen en el menú se han establecido teniendo en cuenta la cantidad de líneas según el paso de línea del documento (sobre esto vea la explicación del subapartado 3.3.3.2.). El paso de línea base es el paso de línea del formato base.

Si su papel es de 1 pulgada de largo, entonces podrá imprimir 6 líneas con un paso de línea base de 6; si el papel es de 5 pulgadas, entonces tendrá 30 líneas de largo (5x6=30) y así sucesivamente. De ello resulta que la longitud del papel para A5=50, 11 pulgadas = 66 y A4 = 70.

La zona de cabecera es el margen superior situado entre el borde superior del papel y la parte donde comienza el cuerpo del texto. La zona de pie es el margen inferior entre la parte inferior del cuerpo del texto y el final del papel. Ninguna de estas zonas aparece en la pantalla cuando se edita un documento; sólo puede apreciarse al imprimir el documento. Se puede colocar texto en cualquiera de estas zonas. Una posibilidad es la de colocar el título del documento o informe en la zona de cabecera y el número de página y la fecha en la zona de pie. En el subapartado 3.3.5 se explica cómo fijar la cabecera y el pie del texto.

Longitud de página = zona de cabecera + zona texto + zona de pie.

Cuando emplee hojas sueltas tendrá que contar al menos 6 líneas entre el borde superior del papel y la posición de la cabecera del texto; por lo tanto, la zona de cabecera tendrá que ser de 6 líneas o más. El pie, de al menos 3 líneas; el texto del pie tendrá que estar al menos 3 líneas por debajo de este texto.

Los topes dados por LocoScript son de 9 líneas para la Zona de cabecera y 7 líneas para la Zona de pie. Por lo tanto, si no tiene un texto de cabecera, las 9 primeras líneas estarán en blanco. Lo mismo sucede con las últimas 7 líneas. El texto que esté escribiendo quedará en las 54 líneas restantes.

La posición del texto de cabecera (o la del pie) no tiene que estar obligatoriamente dentro de la zona de cabecera (o pie), pero si se coloca fuera, corre el riesgo de perder el espacio entre el texto de Cabecera (o Pie) y la zona de texto.

Si quiere que el texto del pie sea impreso a continuación de la zona de texto, fíjelo de la siguiente manera:

Posición texto de pie = Zona cabec + Zona texto + 1

Antes de imprimir un documento por vez primera controle que el *salto final de hoja* sea menor que la resta entre la longitud de página y la posición del texto del pie. Para comprobar el salto final de hoja tendrá que usar el menú de *Opciones de impresión* (véase cap. 4 si necesita instrucciones sobre cómo hacerlo.)

A medida que vaya alterando alguno de los cinco parámetros, LocoScript irá calculando automáticamente el tamaño de la zona de texto. Si por ejemplo la zona de texto le quedase reducida a 0, LocoScript le informaría del error.

LocoScript le da la posibilidad de producir borradores de un documento, con una paginación correcta, en papel continuo, sin tener que alterar los parámetros del *Tamaño de página*,

establecidos para hojas sueltas. Las hojas sueltas pueden ser sólo una pulgada más largas que el papel continuo. Si las hojas sueltas que utiliza son de tamaño A4, entonces podrá utilizar papel continuo de 11 pulgadas. No obstante, tendrá que ajustar la impresora cada vez que cambie el papel.

La posición que ocupa el cursor durante la edición, aparece señalada en la Zona de control, por ejemplo: *línea 3 de 47.*

3.3.4.8 - f8=Paginación (Opción del menú de *Editando cabecera)*

Pulse <f8> (<MAYS>+<f7>) para invocar el siguiente menú:

```
        Paginación
  ¶     Nº Primera página   1 ¶
         Todas iguales        ¶
         Primera diferente
         Ultima diferente
        Pares/impares difieren
        Primera página
         Con cabecera
         Con pie              ¶
        Ultima página
         Con cabecera
         Con pie              ¶
```

LocoScript le ofrece la posibilidad de cambiar la primera página de su documento por otra cualquiera del texto; basta con escribir el nuevo número de la página (máximo 9999) y pulsar <INTRO>. El número de la página aparece en la Zona de control durante la edición del documento, por ejemplo, *Pág. 112.*

Seleccione la opción *Primera diferente* cuando quiera que la primera página del documento sea distinta a todas las demás. Por ejemplo, la primera página de un memorándum será distinta de las demás páginas.

Elija la opción *Ultima diferente* cuando quiera, por ejemplo, una impresión «continua» en todas las páginas excepto la última.

Seleccione la opción *Pares/impares difieren*, cuando el texto difiera; por ejemplo, en los números de página de un libro.

Si su documento es, supongamos, el capítulo de un libro, quizás en la primera página sólo quiera el texto del pie y los textos de cabecera y pie en todas las otras páginas. Para ello, coloque una tilde junto a:

Primera página: *Con pie*
Ultima página: *Con cabecera*
Ultima página: *Con pie.*

3.3.5 Menú de *Paginación*

Cómo determinar el texto de Cabecera y el de Pie.

LocoScript le ofrece la posibilidad de determinar el texto en las Zonas de Cabecera y/o Pie. Para ello tendrá que trabajar con el menú de *Paginación*. Del menú *Editando texto*, pulse <f7> para obtener el menú *Submodos del editor*; pulse <INTRO> para elegir la opción de *Editar cabecera*. Si el cursor de carácter no se encuentra al principio del texto, LocoScript lo colocará automáticamente en esa posición y luego, después de unos segundos, aparecerá el menú de *Paginación*.

Lo que vea dependerá de cómo se haya ajustado el menú de *Paginación* (la opción f8=Paginación del menú *Editando cabecera*) y si se hubiese escrito ya algún texto o no. La pantalla siempre está dividida en cuatro zonas:

```
cabecera 1
pie      1
cabecera 2
pie      2
```

Si ya hubiese algún texto de cabecera y pie, aparecería en la pantalla.

En las líneas que dividen la pantalla hay mensajes incorporados que le indican cómo se utilizará el texto en cada una de las secciones.

Si ha elegido la opción *Todas iguales* en el menú de *Paginación*, lo que verá en la pantalla será lo siguiente:

```
____fin de cabecera 1; para todas las páginas_____
____fin de pie 1 ; para todas las páginas_________
____fin de cabecera 2; para ninguna página________
____fin de pie 2; para ninguna página_____________
```

Si ha elegido la opción *Primera diferente* en el menú de *Paginación*, lo que aparecerá en la pantalla será lo siguiente:

```
____fin de cabecera 1; sólo para la primera página_____
____fin de pie 1; sólo para la primera página__________
____fin de cabecera 2; para todas las pág, excepto la primera____
____fin de pie 2; para todas las páginas excepto la primera_____
```

Si ha elegido la opción *Ultima diferente* en el menú de *Paginación*, lo que verá en la pantalla será lo siguiente:

```
____fin de cabecera 1; para todas las págs, excepto la última_____
____fin de pie 1; para todas las págs, excepto la última_________
____fin de cabecera 2; sólo para la última página________________
____fin de pie 2; sólo para la última página_____________________
```

Si ha elegido la opción *Pares/Impares difieren* en el menú de Paginación, lo que aparecerá en la pantalla será lo siguiente:

```
_____fin de cabecera 1; para todas las páginas_____
_____fin de pie 1; para todas las págs,impares_____
_____fin de cabecera 2; para todas págs, pares_____
_____fin de pie 2; para todas las págs, pares_____
```

Los textos que se sitúen en estas zonas no serán visibles mientras se esté editando un documento. La única vez que aparecerá el texto de Cabecera y Pie será cuando invoque el menú de *Paginación* para editar el texto (o al elegir f7=Opciones que lleva al menú *Editando formato base*).

Si quiere ver algunos ejemplos de los textos de cabecera y pie, cargue uno de los 12 documentos que Amstrad ofrece en el grupo llamado PLANTILLA. Por ejemplo, cargue el documento que lleva el nombre de MEMO y observe el texto de cabecera y pie (pulse <f7> y luego <INTRO> en el menú *Editando texto*).

El texto que aparece en las zonas de Cabecera y Pie no se ve afectado por los códigos del procesador de textos utilizados en el documento principal. Estos códigos quedan suspendidos mientras se imprime el texto de pie al final de la página y el texto de cabecera, en la parte superior de la siguiente. Luego, el documento se imprime sin ninguna diferencia particular de formato (ni de formato base global, ni de formato local).

Por el contrario, ninguno de los códigos de procesamiento de textos que aparecen en las zonas de Cabecera y/o de Pie afectan al documento en sí.

Si escribe un texto dentro de las zonas de *cabecera 2* o *pie 2* después de haber seleccionado la opción *Todas iguales*, este texto no se usará. Si cambia la disposición en el menú de *Paginación* (por ejemplo, de *Todas iguales* a *Pares/impares difieren*) el texto no sufrirá alteraciones, pero se empleará para las páginas pares.

Para establecer el texto de Cabecera y Pie se sigue el mismo procedimiento que para editar un documento, ya que las órdenes son las mismas. No obstante, no se puede salir del formato base.

Cuando haya terminado de establecer el texto de Cabecera y Pie, pulse <SAL> para invocar un menú como este:

```
        Salir de editor de paginación
  → ∮   Utilizar paginación nueva      ∮
        Conservar pagin. anterior
        Borrar texto de paginación
        Abandonar edición de fichero
```

Utilizar paginación nueva (Opción del menú *Salir de editor de paginación*)

Pulse <INTRO> para seleccionar esta opción y al cabo de unos instantes, en la pantalla aparecerá el menú de *Editando texto*.

Conservar pagin. anterior (Opción del menú *Salir de editor de paginación*)

Si ha empezado a hacer cambios en el texto de Cabecera o Pie y luego decide no seguir con esos cambios, pulse <↓> para desplazar el *cursor* del menú hacia abajo hasta esta opción y apriete <INTRO>. Volverá a ver el texto original de Cabecera y Pie.

IMPORTANTE. Si no tiene ningún texto para la Cabecera o Pie (por ejemplo, cuando crea un documento nuevo), escriba algo y luego elija esta opción; LocoScript recuperará automáticamente la paginación original, es decir, ¡ninguna!

Borrar texto de paginación (Opción del menú *Salir de editor de paginación*)

Si quiere desactivar el texto de Cabecera y Pie a fin de reemplazarlo por otro, pulse <↓> para mover el cursor hacia esta opción y luego pulse <INTRO>.

IMPORTANTE. Si cambia de opinión después de desactivar todo el texto, no podrá recuperarlo seleccionando la opción *Conservar pagin. anterior*. Si alguna vez se encuentra en una situación de este tipo, opte por *Abandonar edición de fichero* y vuelva a empezar. Así, volverá al texto de Cabecera y Pie originales (siempre y cuando haya ya grabado el documento una vez).

Abandonar edición de fichero (Opción del menú *Salir del editor de paginación*)

Si quiere elegir esta opción mueva el cursor del menú hacia abajo, sirviéndose de <↓> y luego pulse <INTRO>. Cuando elija esta opción, LocoScript vuelve al menú de *Gestión de discos* y todos los cambios que han tenido lugar en las zonas de Cabecera y/o Pie y en el documento en sí, desde el comienzo de la edición, quedan anulados.

Numeración de las páginas

LocoScript le ofrece la posibilidad de enumerar automáticamente las páginas de su documento, además del texto;

es decir, cabeceras de capítulos y título del libro en las zonas de Cabecera y Pie.

Para ello tiene que:

1) Insertar un código de control especial en el texto
2) decirle a LocoScript cuánto espacio quiere dejar para el número.

Pulse <f6> para invocar el menú de *Formato de página* (este menú se describe con más detalles en el subapartado 3.3.5.6). Mueva el cursor del menú para seleccionar la opción *Este Número de Pág.*; pulse <INTRO> y así se insertará el código de control (Pág.No.) en el texto. Recuerde que si quiere ver los códigos tendrá que colocar una tilde junto a la opción *Códigos* en el menú de *Mostrar* (véase subapartado 3.3.5.1).

El código de (Pág.No) puede colocarse tanto en la zona de Cabecera como en la zona de Pie, según que el número de la página lo quiera impreso en la parte superior o en la inferior de la página en cuestión.

A continuación elija uno de estos tres símbolos:

< si quiere que el número esté situado a la izquierda.
> si quiere que el número esté situado a la derecha.
= si quiere que el número esté centrado.

Tiene que escribir uno de estos caracteres por cada dígito que aparezca en el número más alto de páginas que tenga. Es decir, si el número más alto es 99 (dos dígitos) tendrá que escribir << o >> o ==. En cambio, si el número más alto fuese 999 (tres dígitos), entonces tendrá que escribir <<< o >>> o ===. Si no siguiera estas instrucciones y colocara, por ejemplo, un solo símbolo > en la cabecera y luego quisiere imprimir la página 103, lo que obtendrá será un mero 3; el 10 no aparecerá. Por supuesto, estos símbolos tienen que estar situados en la misma zona que el código (Pág.No).

Si quiere que el número de la página esté precedido por la palabra "Pág" impresa en la parte superior de cada página, entonces tendrá que escribir la palabra "Pág." en el texto de Cabecera antes de colocar el código (Pág.No). Por lo general tendrá que insertar el código de control (RJust) antes de la palabra "Pág." en el texto de Cabecera para justificar en el margen derecho de las páginas impares. Emplee el menú de Líneas para insertar el código (RJust); véase apartado 3.4. Esto presupone que previamente haya seleccionado la opción *Pares/Impares difieren* del menú de *Paginación*.

Por otra parte, si quiere que el número de página le quede centrado en la parte inferior de la página, entre dos guiones:

- 1 -, - 2 -, - 3 -, - 103 -, etcétera.

Tendrá que colocar el código de control (Centr) en el texto del Pie antes de escribir el primer guión, luego el código (Pág.No.). Así, si el número máximo de páginas fuese 999, el texto del Pie tendrá este aspecto:

(centr)- (Pág.No)=== -

En caso de no haber colocado una tilde junto a la opción *Códigos* en el menú de *Mostrar*, el texto del Pie tendrá este aspecto:

- === -

Si ha elegido la opción *Pares/impares difieren* del menú de *Paginación*, recuerde que tiene que poner el mismo texto para las páginas pares, es decir, tiene que proceder de la misma manera para la zona de Pie 2.

LocoScript también le ofrece la posibilidad de enumerar las páginas de su documento de la siguiente manera: Pág. 1 de 17, Pág. 2 de 17, etc (en un documento que tenga 17 páginas). Claro que si su documento tuviese un número distinto de páginas, automáticamente LocoScript ajustaría el último número para que correspondiese al número total de páginas.

Para que LocoScript ejecute esta función, tendrá que agregarle otro código seguido del grupo de símbolos de lugar. Pulse f6=Págs para invocar el menú de *Control de páginas*, luego mueva el cursor del menú hasta la opción *La última página* y pulse <INTRO> para insertar el código (NºUltPag). la zona de Pie presentará el siguiente aspecto:

(Centr)Pág. (pag.NºPag) === de (LPágNº)===

3.3.5.1 f1=Mostrar (Opción del menú de *Paginación*)

Esta opción es la misma que la opción f1 del menú *Editando texto*, brevemente mencionado en los subapartados 3.2.2 y 3.2.3. En el subapartado 3.3.6.1 encontrará más detalles.

3.3.5.2 Observe que en el menú de *Paginación* no existe la opción f2.

3.3.5.3 f3=Enfasis (Opción del menú de *Paginación*)

Esta opción es la misma que la opción f3 del menú *Editando texto* y se describe en el subapartado 3.4.1.3.

3.3.5.4 f4=Tipos (Opción del menú de *Paginación*)

Esta opción es la misma que la opción f4 del menú *Editando texto* y se describe en el subapartado 3.4.1.4.

3.3.5.5 f5=Líneas (Opción del menú de *Paginación*)

Esta opción es la misma que la opción f5 del menú *Editando texto* y se describe en el subapartado 3.4.1.5.

3.3.5.6 f6=Págs (Opción del menú de *Paginación*)

Esta opción es la misma que la opción f6 del menú *Editando texto* y se describe en el subapartado 3.4.1.6.

3.3.5.7 f7=Opciones (Opción del menú de *Paginación*)

Elija esta opción para invocar el menú de *Editar cabecera*. Véase el subapartado 3.3.4.

3.3.5.8 - f8=Bloques (Opción del menú de *Paginación*)

Esta opción es la misma que la opción f8 en el menú *Editando texto* y se describe en el subapartado 3.2.4.

3.3.6 - Menú *Editando texto* (Cambios locales de formato)

3.3.6.1 f1=Mostrar (Opción del menú *Editando texto*)

Pulse <f1> para invocar el siguiente submenú:

```
        Mostrar:
  ╡     Códigos     ╞
        Reglas de formato
        Huecos
        Espacios
        Control del carro
```

Sírvase de <↓> y <↑> para mover el cursor del menú y <[+]> para colocar la tilde junto a la opción u opciones de su agrado

(puede colocar una tilde en todas las opciones que necesite). Emplee <[-]> para borrar la tilde que no le sirva. Cuando haya establecido la combinación que quiera, pulse <INTRO>.

Las opciones que haya elegido serán grabadas junto con el documento, de manera que cuando lo cargue en la memoria del PCW, también se grabarán automáticamente. Los Códigos y/o Reglas de formato y/o Huecos y/o Espacios y/o Control del carro sólo quedarán a la vista si se ha dado la orden para que así suceda. Estas opciones no aparecerán en la impresión.

Con LocoScript, los finales de línea que aparecen en la pantalla son los mismos que tendrá el documento una vez impreso. Por lo tanto, antes de imprimir un documento es aconsejable borrar las tildes de todas estas opciones y hacer que el cursor se deslice de arriba hacia abajo por todo el texto. Con ello podrá ver cómo aparecerá el documento una vez impreso, sin que le confundan los códigos que ha activado.

Códigos (Opción del menú *Mostrar*)

Si selecciona esta opción, todos los códigos del procesamiento de textos que haya empleado en el documento aparecerán en la pantalla. Notará que las líneas que contienen los códigos son más largas, pero en realidad los finales de línea no se modifican. Quizá le resulte útil emplear esta opción con asiduidad, especialmente cuando inserte alguna de las opciones de procesamiento de textos que le ofrece el menú *Editando texto*.

Reglas de formato (Opción del menú *Mostrar*)

Si elige esta opción, cualquier regla de formato local que haya sido fijada en el documento aparecerá en la pantalla, sobre la primera línea a la que se aplica. Quizás esta opción sólo le resulte útil cuando cree formatos locales.

Huecos (Opción del menú *Mostrar*)

Si elige esta opción, las partes del documento que hayan quedado en blanco aparecerán rellenas por una línea de puntos. Quizá no llegue a emplear con frecuencia esta opción, pero le resultará útil al confeccionar tablas: le servirá de guía en la pantalla para verificar si se ha saltado alguna línea o no.

Espacios (Opción del menú *Mostrar*)

Si elige esta opción, allí donde haya puesto espacios valiéndose de la <BARRA ESPACIADORA>, aparecerán unos

triangulitos. Esta opción puede resultarle útil para controlar el espacio existente entre palabra y palabra, especialmente, cuando active *Justificar* (véase subapartado 3.3.3.5). De lo contrario, quizá no le resulte muy cómodo tener esos triangulitos en la pantalla, puesto que dificultan la lectura del texto.

Control del carro (Opción del menú *Mostrar*)

Si elige esta opción, en la pantalla aparecerán todos los símbolos de <RETURN>, <TAB> (incluso los de sangrado) y los de «terminar página aquí». Quizá le resulte útil tener esta opción siempre activada; es una pena que no sea la primera del menú.

3.3.6.2 f2=Formato (Opción del menú *Editando texto*) (Cambios locales de formato)

Insertar formato (Opción del menú *Formato de documento*)
Formato nuevo

Cómo crear un formato nuevo dentro de un documento

LocoScript no le obliga a limitar su documento al formato base. En realidad, existen 99 formatos locales. Además, existe la posibilidad de tener más de un formato en la misma PLANTILLA, puesto que ésta es un documento.

Para crear un documento, por ejemplo, con espacio para una fotografía en el centro a la izquierda, el formato base le puede resultar apropiado para la parte superior e inferior del documento, pero necesitará un formato con el margen izquierdo sangrado para poder colocar la fotografía. También necesitará un texto para la sección superior; para practicar, cualquier texto es válido siempre y cuando tenga al menos unas líneas. Podría utilizar un bloque de texto que haya grabado de LEA.ME. Si no recuerda cómo hacerlo, vuelva a leer las instrucciones en el subapartado 3.2.4.1. Cuando haya conseguido un documento con cierta cantidad de texto, grábelo en el disco pulsando <SAL> y luego <INTRO>.

Para colocar la fotografía en el documento tendrá que agregar otro formato. Se supone que no va a cambiar el formato base en la PLANTILL.EST sólo para colocar una fotografía una sola vez. Por ello tendrá que crear un formato adicional para este nuevo documento en vez de una PLANTILL.EST.

Partiendo del menú *Gestión de discos*, pulse <E> y luego <INTRO> para cargar su documento en la memoria y poder editarlo. A continuación, mueva el cursor hasta el lugar en que quiere que comience el nuevo formato; en este caso, mueva el cursor al final de su documento, puesto que lo que quiere es

que el texto existente esté en la sección superior del documento final. Pulse <f1> para invocar el menú de *Mostrar* y verifique que haya tildes junto a Códigos y Reglas de formato en el menú de *Mostrar*, para que el nuevo formato aparezca en la pantalla. A continuación, pulse <f2> (<MAYS>+<f1>) para invocar el menú de *Formato:*

```
Formato documento

Insertar formato
Formato nuevo
Formato ??
Formato base

Editar formato
formato ??
```

Como lo que quiere hacer es crear un formato nuevo, pulse <INTRO> para elegir la opción Formato nuevo. Cuando lo haga, LocoScript le mostrará el menú *Editando formato* y a continuación un número en la Zona de control. Si todavía no ha creado un nuevo formato en este documento, entonces el número del formato será 1. Observe que ahora la zona de Control se asemeja al menú de *Editando formato base* que se describe en el subapartado 3.3.2.

Invoque el cursor de línea pulsando <↓> y luego <→>; muévalo sobre la regla de formato hasta llegar al número 5. Si el cursor se pasa del número 5, siempre puede volver atrás pulsando <←>. Cuando el cursor está sobre el número 5, pulse <f1> para volver a fijar el margen izquierdo y luego pulse <SAL> para volver a su documento.

Ahora en la pantalla tendrá que ver el siguiente código (:+:Formato1) y la nueva regla de formato.

La opción *Formato nuevo* sólo aparece cuando todavía quedan algunos formatos libres. Si ya ha usado todos los formatos existentes, entonces tendrá que aumentar el número. La cantidad máxima de formatos que puede tener en un documento está determinada por la cantidad que se ha estipulado en el menú *Número de tabuladores* (véase subapartado 3.3.4.5).

El mismo formato puede emplearse más de una vez en el mismo documento.

Observe que cuando el cursor está dentro del formato actual, en la Zona de Control aparece el número de formato. Por ejemplo, :+: Formato 1. Cuando mueva el cursor fuera del formato local, la zona de Control vuelve al formato base (:-:Formato).

Insertar formato (Opción del menú *Formato de documento*)
Formato ??

Esta opción se usa para insertar códigos específicos de formato. Para usarla, desplace el cursor del menú hasta esta opción, pulse <INTRO> y luego el número del formato que desee utilizar. Verá un carácter adicional de <RETURN>; si no lo necesita, bórrelo.

LocoScript le permite insertar códigos para formatos que no existen. A veces, es útil puesto que le permite insertar códigos de formato y definirlos más tarde; cuando lo haga, LocoScript recorrerá todo el documento y hará los cambios necesarios automáticamente.

Para comprobar si un formato existe o no, trate de editarlo; si el formato se asemeja al formato base, no existirá. Una alternativa es usar siempre la opción de *Formato nuevo*, en cuyo caso Locoscript le adjudicará al nuevo formato un número correlativo.

Insertar formato (Opción del menú *Formato de documento*)
Formato base.

Escriba un texto para llenar la sección del medio (es decir, debajo de la nueva regla de formato). Cuando haya hecho esto, desplace el cursor hacia la parte inferior del documento y pulse <f2>. Ahora mueva el cursor del menú hasta *Formato base* y pulse <INTRO>. Observe que LocoScript ha colocado otra regla de formato en el documento y el código de *Formato base* (:-:Formato). A partir de ahora, cualquier cosa que escriba tendrá el mismo formato que la sección superior; los márgenes serán los mismos que en la sección superior del documento.

Cuando inserte un código de formato local, ese formato se aplicará hasta que inserte el código de *Formato base* para salir de aquél.

Editar formato (Opción del menú *Formato de documento*)
Formato actual

```
        Formato de documento:

        Insertar formato
  ↕     Formato nuevo ↕
        Formato ??
        Formato base

        Editar formato
        Formato actual
        formato ??
```

Esta opción le permite editar el formato actual. El formato *actual* es aquel en el que se encontraba el cursor de carácter cuando invocó este menú. Esta opción sólo aparece cuando el cursor de carácter se encuentra en una parte del documento controlada por un formato local; no aparece cuando el cursor se encuentra en una sección controlada por el formato base. Si no existe un formato local, entonces se aplica el formato base. Para editar el formato base, vea el subapartado 3.3.2.

Editar formato (Opción del menú *Formato de documento*)
Formato ??

Esta opción le permite editar un formato especificando el número. Elija la opción valiéndose del cursor del menú, escriba el número y pulse <INTRO>. Los cambios que haga sólo afectarán a aquellas áreas del documento en donde se haya utilizado este formato.

3.4 REFINAMIENTO DE LA PRESENTACION DE LOS TEXTOS

3.4.1 Menú *Editando texto*

3.4.1.1 f1=Mostrar (Opción del menú *Editando texto*)

Esta opción se describe en el subapartado 3.3.6.1.

3.4.1.2 f2=Mostrar (Opción del menú *Editando texto*)

Esta opción se describe en el subapartado 3.3.6.2

3.4.1.3 f3=Enfasis (Opción del menú *Editando texto*)

Pulse <f3> para invocar un submenú como el siguiente:

```
        Códigos
        :-:Subrayar
        :-: Negra
        :-: Doble impresión
        :-: Video inverso
```

Si quiere subrayar un texto del documento, pulse <[+]> y verá aparecer un submenú de este tipo:

```
        Códigos
        :+: Subrayar
        Subrayar todo ø
        Subrayar palabras
        :-: Negra
        :-: Doble impresión
        :-: Video inverso
```

Subrayar todo (Opción del menú de *Enfasis*)

Quedarán subrayadas las palabras y los espacios entre ellas. El subrayado aparecerá en la pantalla y así quedará impreso.

Pulse <INTRO> para insertar el código de subrayar (:+:Subr) en el documento, en el lugar que ocupaba el cursor antes de invocar este menú. Mueva el cursor de *carácter* hasta el lugar del texto en donde quiere que termine el subrayado y pulse <f3> para invocar el menú otra vez (que volverá a aparecer en su forma extensa). Pulse <[-]> y el menú quedará reducido a su tamaño original.

Pulse <INTRO> para borrar el código de subrayar (:-:Subr). Si no pone el código de desactivar el subrayado, tendrá la impresión de que LocoScript se ha vuelto loco y lo subraya todo. Para salir de esta situación, vuelva a colocar el código para desactivar el subrayado en el lugar del texto que corresponda y mueva el cursor de carácter hacia abajo o pulse <JUST> para ajustar el texto.

Si considera que las líneas quedan demasiado cerca en el texto, fije el paso de línea a 8, por ejemplo, y la interlínea en ½; luego coloque una línea de espacios subrayados por debajo del texto.

Si no está satisfecho con el método estándar de subrayado y quiere un subrayado doble o triple... no se preocupe, con LocoScript todo es posible. Aunque no exista como código de control, pueden conseguirse resultados bastante aceptables empleando una combinación de = o ≡ (<MAYS>+<ALT>) y variando el paso del carácter y la interlínea.

Subrayar palabras (Opción del menú de *Enfasis*)

Si quiere que LocoScript subraye sólo las palabras y no los espacios, entonces pulse <f3> para invocar el menú y pulse <[+]> para ampliarlo. Luego pulse <↓> una vez para mover el cursor del menú hacia la opción de *Subrayar palabras*. Pulse <[+]> para fijar una tilde contra la opción *Subrayar palabras* y luego pulse <INTRO> para fijar el código (:+: SubrPal) en el lugar que ocupaba el cursor antes de que invocase el menú.

Mueva el cursor de *carácter* hasta la última palabra que quiera subrayar y pulse <f3> para invocar otra vez el menú (que volverá a aparecer en su forma larga). Pulse <[-]> y el menú volverá a su tamaño original. Pulse <INTRO> para insertar el código que desactive el subrayado (:-:Subr).

Fíjese que si coloca el cursor sobre un carácter y activa el código (:+:SubrPal) y a continuación mueve el cursor hacia otro carácter e inserta el código (:-:Subr), puede ordenarle a

LocoScript que subraye parte de las palabras. Aunque los códigos aparezcan en la pantalla dividiendo las palabras, recuerde que no aparecerán en el documento impreso porque los códigos en sí no pueden imprimirse. Si quiere ver cómo queda sin los códigos, todo lo que tiene que hacer es quitar la tilde de la opción *Códigos* en el menú de *Mostrar*.

Negra (Opción del menú de *Enfasis*)

Utilice <↓> para desplazar el cursor del menú sobre la opción :-: *Negra*, pulse <[+]> y luego <INTRO>. Al hacer esto en el documento aparecerá el código (:+:Negra) en el lugar donde estaba el cursor antes de que invocara este menú. Los caracteres que seguirán quedarán impresos en un tipo más oscuro, a fin de darles más énfasis. Los caracteres de este tipo no aparecen en la pantalla.

Cuando quiera volver al tipo de letra normal, pulse <f3> para invocar otra vez el menú de *Enfasis*, mueva el cursor del menú hasta la opción :+:Negra y pulse <[-]> para desactivarla. Luego pulse <INTRO> para insertar el código de (:-:Negra) en el texto. Otra alternativa es la de pulsar <[+]>, <B> y luego <[-]>, <B> (véase subapartado 3.5.3.).

Cuando el cursor se encuentra sobre un carácter en **negrita**, en la segunda línea de la zona de control del menú *Editando texto* aparece escrito *Negra*.

Doble impresión (Opción del menú de *Enfasis*)

Para seleccionar esta opción mueva el cursor de menú hacia abajo, pulse <[+]> y luego <INTRO>. El código (:+:Doble) aparecerá en el documento y esto coloca a la impresora en la modalidad de doble impresión.

Los caracteres subsiguientes serán impresos *dos veces* hasta que se inserte el código (:-:Doble) pulsando <f3> una vez y <↓> dos veces y a continuación <INTRO>. Los caracteres en la pantalla no se verán afectados; el resultado sólo se apreciará cuando el documento esté impreso.

Si elige la opción *Alta calidad* del menú Opciones de la impresora (si no sabe cómo emplear este menú, lea en el capítulo 4 las explicaciones pertinentes) y utiliza los códigos de *Doble* impresión, los resultados serán similares a los del código de *Negra*. De hecho, *Negra* y *Doble* impresión son practicamente la misma cosa. La opción de *Alta calidad* a veces también se llama Near Letter Quality o NLQ, ya que la buena calidad de la impresión se consigue con una segunda pasada de la impresora.

No obstante, si elige la opción *Calidad normal* del menú *Opciones* de la impresora y utiliza los códigos de *Doble* impresión, su texto será impreso con un tipo distinto que se denomina tipo basto. El tipo basto es un estilo de impresión que carece de las proyecciones de línea que salen del trazo central de un carácter. Cuando los códigos de *Doble* impresión se emplean de esta manera, se puede distinguir entre impresión *Negra y Doble*.

Con el Paso=15 o el Paso=17, los códigos de Negra o Doble son efectivos sólo en Calidad normal, porque las agujas de la cabeza de impresión no son tan pequeñas como para conseguir que un texto quede remarcado sin que quede borroso.

Video inverso (Opción del menú de *Enfasis*)

Seleccione esta opción con el procedimiento habitual de <↓>, <[+]> e <INTRO> para insertar el código de (:+:Vi).

Emplee <↓>, <[-]> e <INTRO> para insertar el código (:-:Vi) para que la pantalla vuelva a su normalidad.

El texto que quede comprendido entre estos códigos aparecerá en visualización invertida (iluminado) en la pantalla; esto no modificará la impresión del texto.

3.4.1.4 f4=Tipos (Opción del menú *Editando texto*)

Al pulsar <f4> (<MAYS>+<f3>) aparecerá el siguiente menú:

```
        Tipo de letra
 ╡      :-: Media altura     ╞
        :-: Cursiva
        :-: Paso   Pr
```

El paso que aparezca en esta última opción dependerá del paso del formato base que esté empleando para su documento; este ejemplo es con el paso proporcional (PaPr)

Media altura (Opción del menú *Tipos*)

Si pulsa <[+]> el submenú le ofrecerá lo siguiente:

```
        Tipo de letra
        :+: Media altura
 ╡      SuPerIndices     ╞
        SubIndices
        :-: Cursiva
        :-: Paso   Pr
```

SuPeríndices (Opción del menú *Tipos*)

Pulse <INTRO> para insertar el código (:+:SuPer) en el documento. Los caracteres subsiguientes serán la mitad de altos que los normales y se escribirán en la parte superior de la matriz del carácter. Este efecto no aparece en la pantalla.

Para volver al tipo normal, pulse <f4>, luego <[-]> y <INTRO> para insertar el código (:-:SuPer) en el texto.

SubIndices (Opción del menú *Tipos*)

Para obtener este código, pulse <↓> a fin de mover el cursor del menú hasta la opción SubIndices y pulse <[+]> para fijar una tilde junto a esta opción, luego pulse <INTRO> para insertar el código (:+:SubI) en el texto. Este efecto no aparece en la pantalla.

Para volver al tipo normal pulse <f4>, luego <[-]> e <INTRO> para insertar el código (:-:SubI) en el texto.

Este es un ejemplo de SuPerindice y este es un ejemplo de subIndice

Cursiva (Opción del menú *Tipos*)

Elija esta opción cuando necesite la opción cursiva para enfatizar. Este efecto no aparece en la pantalla. Mueva el cursor del menú hasta esta opción, pulse <[+]> y luego <INTRO> para insertar el código de cursiva (:+:Cursiva) en el texto.

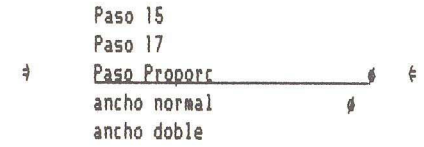
Para volver al tipo normal mueva el cursor hasta esta opción, pulse <[-]> y luego <INTRO>.

Cuando el cursor se encuentra sobre un carácter en cursiva, aparece en la Zona de control la palabra *Cursiva*.

Paso (Opción del menú *Tipos*)

Si mueve el cursor de menú hacia esta opción y pulsa <[+]>, verá en la pantalla la siguiente extensión del menú:

```
Tipo de letra:
:+: Media altura
SuPeríndices                ∅
SubIndices
:-: Cursiva
:+: Paso     Pr
Paso 10
Paso 12
```



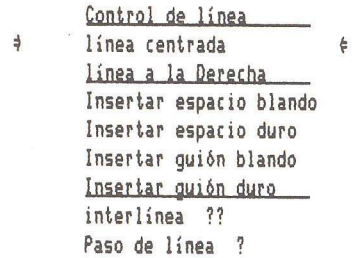
Observe que LocoScript coloca el cursor del *menú* sobre el paso del formato base (en este caso, se trata del *proporcional*). Para cambiar el paso, mueva el cursor del menú hasta el paso que necesite y pulse <[+]>. La opción *:+: Paso* cambiará para dejar lugar a lo que usted haya elegido. Si quiere que los caracteres sean de doble ancho, entonces mueva también el menú del cursor hasta la opción *ancho Doble* y pulse <[+]> para fijar la tilde. A continuación pulse <INTRO> para insertar el código de paso en el texto. Por ejemplo, (:+:Paso 15).

Cuando inserte el nuevo código de paso (con el código de ancho *Normal* o ancho *Doble*), automáticamente se cancela cualquier código que se hubiere insertado previamente en el texto.

Para volver al paso del formato base, pulse <f4> y mueva el cursor hasta *:+: Paso* y pulse <[-]> e <INTR>. Al hacer esto se insertará el código *(:-:Paso)*.

3.4.1.5 f5=Líneas (Opción del menú *Editando texto*)

Pulse <f5> para invocar el siguiente submenú:



Puede elegir cualquier opción de este menú llevando el cursor del menú hasta ella y luego pulsando <INTRO>. En el caso de las dos últimas opciones, tiene que escribir el número antes de pulsar <INTRO>.

Línea Centrada (Opción del menú *Líneas*)

Elija esta opción para insertar el código (Centro) en su texto. El texto que quede comprendido entre este código y los subsiguientes fin de línea, tabulador, símbolo de final de

página o código de línea a la derecha, quedará centrado en la página. Este efecto se puede apreciar tanto en la pantalla como en la impresora.

Línea a la derecha (Opción del menú *Líneas*)

Elija esta opción para insertar el código (LinDer) en su texto. El texto comprendido entre este código y los subsiguientes final de línea, final de página o código central, se colocará de forma que el último carácter quedará alineado con el margen derecho del formato actual. Este efecto se apreciará tanto en la pantalla como en la impresora.

Insertar espacio blando (Opción del menú *Líneas*)

Elija esta opción para insertar un código que crea un espacio. Sólo se ve si hay un final de línea en ese lugar.

Insertar espacio duro (Opción del menú *Líneas*)

Elija esta opción para insertar un código que crea un espacio entre dos palabras, que no puede ser roto por el final de línea.

Insertar guión blando (Opción del menú *Líneas*)

Elija esta opción para insertar un guión que sólo tiene efecto cuando el corte de fin de línea se produce en este lugar

Insertar guión duro (Opción del menú *Líneas*)

Seleccione esta opción para insertar un guión entre dos palabras por el que no se puede cortar la línea.

Interlínea (Opción del menú *Líneas*)

Seleccione esta opción para cambiar el espacio existente entre las líneas. Antes de pulsar <INTRO> tiene que escribir 0, ½, 1, 1½, 2, 2½ o 3 . El código que se inserta empieza a funcionar al final de la línea actual. La interlínea normal es 1. En el subapartado 3.3.3.3 hay más detalles sobre este punto.

Paso de línea (Opción del menú *Líneas*)

Seleccione esta opción para cambiar el paso de línea. Antes de pulsar <INTRO> tendrá que escribir 6 u 8. El paso de línea

habitual es 6. En el subapartado 3.3.3.2 encontrará más detalles sobre este punto.

3.4.1.6 - f6=Págs (Opción del menú *Editando texto*)

Pulse <f6> para invocar el siguiente submenú:

```
        Control de páginas:
 ¦      terminar página aquí      ¦
        Ultima línea
        Agrupar líneas
        por Arriba    ??
        por aBajo     ??
        Insertar número pág.
        esta página
        la última página
```

Terminar página aquí (Opción del menú *Págs*)

Para imponer un nuevo corte de página, basta con pulsar <INTRO>. El carácter sobre el que se encontraba el cursor de *carácter* antes de que invocara este submenú pasa a ser el primero de la nueva página. Cuando invoque un submenú de este tipo, el cursor de *carácter* desaparecerá momentáneamente de la pantalla, por lo tanto deberá decidir su posición antes de invocar el menú.

Estos códigos de procesamiento de textos pueden borrarse; quizá luego tenga que pulsar <JUST> para recomponer el texto. El código de *Terminar página* aquí predomina sobre cualquier instrucción de *Agrupar* líneas que esté vigente.

Ultima línea (Opción del menú *Págs*)

Sírvase de esta opción para marcar la última línea de la página. La línea siguiente del documento pasará a ser la primera línea de la página siguiente. Este código predomina sobre cualquier otro código de *Agrupar* líneas que esté vigente en el documento.

Si pulsa <ALT>+<RETURN>, el efecto es el mismo: inserta un código de final de página en el texto e impone un corte de página.

Agrupar líneas (Opción del menú *Págs*)
Arriba ??

Sírvase de esta opción para insertar un código que le asegure que una cierta cantidad de líneas, por encima del

cursor de *carácter*, no se verá afectada por el corte normal de página. Al contar las líneas no se olvide de incluir la línea actual.

Agrupar líneas (Opción del menú *Pags*)
Abajo ??

Esta opción le permite insertar un código que le asegura que cierta cantidad de líneas, por debajo del cursor de *carácter*, no se verá afectada por el corte normal de página. Al contar las líneas no se olvide de incluir la línea actual.

Insertar número pág. (Opción del menú *Págs*)
Esta página

Sírvase de esta opción para insertar el código que precede los símbolos "<", ">", o "=" que se emplean para marcar el lugar en donde quiera poner el número de la página actual.

Insertar número pág. (Opción del menú *Págs.*)
La última página

Seleccione esta opción para insertar el código que precede los símbolos "<", ">" o "=", que se emplean para marcar el lugar en donde quiere poner el número de la última página del documento.

3.4.1.7 f7=Modos (Opción del menú *Editando texto*)

Esta opción se describe en los subapartados 3.2.4.1 y 3.3.2.

3.4.1.8 - f8=Bloques (Opción del menú *Editando texto*)

Esta opción se describe en el subapartado 3.2.4.

3.5 COMO EVITAR LOS MENUS

3.5.1 Los menús de activar y desactivar

Aunque LocoScript le ofrezca una gran cantidad de submenús para ayudarle a utilizar todas las modalidades del procesador de textos, en realidad aquéllos no dejan de ser cosa de principiantes. Después de un cierto tiempo trabajando con LocoScript, seguramente descubrirá que si ha de invocar distintos submenús para una función es tarea muy pesada.

LocoScript le ofrece un camino más rápido para introducir los códigos relevantes en el texto, a través de los menús de

Activar y *Desactivar*. Considere estos menús como versiones condensadas de aquellos individuales. El menú de *Activar* sirve para insertar los códigos que fijan una función y el de *Desactivar*, para insertar los códigos que anulan las funciones.

Pulse <[+]> para invocar el menú de *Activar* y <[-]> para el de *Desactivar*. Notará que el menú tarda unos segundos en aparecer; si pulsa <[+]> o <[-]> seguido de <[≡]> (es decir, la tecla que se encuentra entre <←> y <→>), el menú aparecerá inmediatamente.

```
                +                                  :-:
 ╡      Agrupar ??  ╞          ╡ Agrupar ??  ╞
        Cursivas                Cursiva
        Doble                   Doble
        Formato  ??             Formato  ??
        Interlínea ??           Interlínea ??
        NegrA                   NegrA
        Línea Centrada          Paso
        Línea a Derecha         Paso de línea
        Número Página           subRayar Todo
        Número Ult Pág          subIndices
        Paso       ??           SuperIndices
        Paso de Línea ?         Video inverso
        subRayar Todo           ( )esp. blando
        subRayar Palabras       ( ) guión blando
        SubIndices
        SuPeríndices
        Ultima Línea
        UniDad
        Video inverso
        espacio duro
        - guión duro
```

Estos menús se utilizan como los otros, poco más o menos; sírvase de las teclas de control del cursor para colocar el cursor del menú sobre la opción que desea seleccionar.

Las opciones con signos de preguntas -como por ejemplo: Agrupar ??, que se explica en el subapartado 3.3.5.6- exigen que se escriba un número antes de escribir <INTRO>. Con otras -como por ejemplo, Paso ??-, una vez que haya escrito el nombre -12, supongamos-, lo puede aumentar o disminuir con <[+]> o <[-]> hasta conseguir el número que necesita; a continuación pulse <INTRO>.

En cuanto pulse <INTRO>, el código aparecerá en el texto en la posición en donde hubiera dejado el cursor antes de invocar el menú; el menú desaparecerá a continuación. Si quisiera insertar otro código, entonces tendrá que invocar nuevamente el menú de *Activar o Desactivar*.

Una vez que conozca las diferentes funciones del procesador de textos, verá que es mucho más fácil utilizar estos menús; trate de acostumbrarse a ellos cuanto antes.

3.5.2. Empleo de las abreviaturas

Cuando se haya convertido en un experto en LocoScript, encontrará un poco aburrido mover los cursores de menú hacia arriba y hacia abajo. Para su tranquilidad, le comunicamos que en realidad se puede evitar por completo el uso de las teclas de control del cursor. Quizá ya se haya fijado que ciertas letras de las opciones del menú y de los códigos están en mayúsculas; estas letras pueden usarse como abreviaturas de los códigos. Todo lo que tiene que hacer es escribir cualquier forma abreviada que incluya las letras en mayúsculas.

No olvide incluir las letras mayúsculas (esto es válido para todos los submenús).

Para probar esta función, invoque el menú de *Activar* pulsando <[+]> y <[≡]>. Supongamos que lo que quiere insertar es el código de numeración en la última página. Pulse <L> y verá que el menú se reduce sólo a aquellas opciones que comienzan con L. Pulse <P> y verá que el menú queda reducido a *Paso* y *Paso de línea*. Pulse <N> y el menú se limitará a mostrar *NegrA*, *Número Página* y *Número Ult Pág*. Pulse <INTRO> si quiere insertar el código (NUltPág); si no, pulse <CAN>.

3.5.3 Cómo evitar los menús

Si no quiere usar los submenús, no tiene por qué hacerlo; LocoScript le ofrece la posibilidad de saltárselos. Para ello, basta con pulsar <[+]> e inmediatamente después escribir la abreviatura. Esta abreviatura tiene que contener las letras mayúsculas que aparecen en los menús de *Activar* y *Desactivar*. Por ejemplo, si quiere insertar el código (Cursiva), basta con pulsar <[+]> y luego <C>.

Recuerde que tiene que grabar lo suficiente de un código como para que LocoScript pueda reconocerlo. Por ejemplo. si pulsa <L> y <P>, LocoScript no insertará el código (NUltP) hasta que no pulse <N>. Además, si tarda demasiado en escribir la abreviatura, LocoScript le mostrará el menú para ayudarle. Una vez que el menú aparezca en la pantalla, tendrá que escribir la abreviatura y luego <INTRO>. La única excepción es cuando LocoScript necesita el número que sigue al código; en estos pocos casos, tendrá que pulsar <INTRO> después de escribir el número.

Si comete un error al escribir la abreviatura, puede corregirse con <←BORR>. No obstante, tendrá que tener cuidado porque esta tecla también borra los códigos. Pulse <[≡]> si necesita ayuda con las abreviaturas.

Recuerde que tiene que leer el documento LEA.ME.

- Un submenú es como una cortina que desciende sobre la pantalla, con varias opciones escritas.
- Pulse <CAN> para cancelar un menú.
- Pulse <INTRO> para pasarle instrucciones a LocoScript (para confirmar una acción).
- Pulse <SAL> para dejar de editar.
- La tecla <RETURN> equivale a la tecla de retorno del carro en una máquina de escribir eléctrica.
- Use <[+]> para activar un parámetro o insertar un código. Utilice <[-]> para desactivar o borrar un código.
- Pulse <STOP> para detener el cursor mientras se desliza de una parte a otra del documento.
- La tecla <FIJA MAYS> funciona como la de la máquina de escribir.
- El teclado tiene las teclas básicas de un teclado QWERTY pero también tiene algunas teclas especiales para el procesamiento de textos. Además de las teclas de posición del cursor, tiene teclas para moverse por el texto.
- El cursor de grupo es la forma rectangular que aparece en el menú de *Gestión de discos*.
- El cursor del fichero es la forma rectangular en el menú de *Gestión de discos*.
- El cursor del*menú* indica qué opción quedará seleccionada cuando pulse <INTRO>.
- El cursor de *carácter* es pequeño y parpadea.
- La segunda línea del menú *Gestión de discos* es un submenú con 4 opciones; la tercera línea es un menú con 8 opciones.
- Cada documento nuevo toma el formato característico de la PLANTILL.EST del grupo.
- El cursor de la *regla de formato* sigue al crusor de *carácter* de derecha a izquierda sobre el texto.
- El corte de página muestra cuántas líneas se han empleado y cuántas quedan vacías.
- Utilice <←BORR> para borrar los errores de escritura.
- Cuando escriba una línea más larga de lo que corresponde, LocoScript cambiará automáticamente de línea.
- Cuando emplee la opción *Grabar y Continuar* del menú *Opciones de edición*, sírvase de <UNID> para volver al código UnidaD que colocara en el documento.
- Para ver los códigos de control mientras está editando un documento, pulse <f1> y luego <[+]> y luego <INTRO>.
- Utilice la tecla de <JUST> para ajustar el texto en la pantalla después de la edición.
- Pulsando <ALT> junto con otras teclas, se revierte la acción de las mismas.
- <←>, <→>, <↑> y <↓> son teclas de control del cursor.
- <CARC>, <PAL>, <LINEA>, <FDL>, <PAR>, <PAG> y <DOC> son teclas de control del texto.
- <CARC> mueve el cursor hacia el siguiente CARACter.

- <PAL> mueve el cursor hasta la siguiente PALABRA.
- <FDL> mueve el cursor hasta el Final De Línea.
- <LINEA> mueve el cursor hacia la próxima LINEA.
- <PAR> mueve el cursor hasta el final del PARrafo.
- <PAG> mueve el cursor hasta el final de la PAGina.
- <DOC> mueve el cursor hasta el final del DOCumento.
- Para borrar texto pulse <CORT>, mueva el cursor y pulse <CORT> otra vez.
- Para copiar un texto pulse <COPIA>, mueva el cursor y pulse <COPIA> otra vez y luego un número de 0 a 9. Mueva el cursor y pulse <INS> y luego el número.
- Para mover el texto pulse <COPIA>, mueva el cursor y pulse <CORT> seguido de un número cualquiera de 0 a 9. Mueva el cursor y pulse <INS> seguido de un número.
- Puede servirse de <BUSC> para localizar una sucesión de hasta 30 caracteres en su documento.
- Use <CAMB para CAMBiar una sucesión de caracteres por otra.
- LocoScript le ofrece cinco tabuladores distintos: (izquierda) Tab (→), Tabs de sangrado (↦), Tab de alinear a la derecha (←) Tab. de centrado (↔) y Tab decimal (*).
- Los bloques están numerados de 0 a 9 y pueden grabarse en el disco. Los bloques pueden ser documentos completos, que se pueden acoplar a otro documento. Se insertan en un documento pulsando <INS> y a continuación el número que se les ha asignado.
- LocoScript le permite almacenar hasta 26 frases cortas que se clasifican de la A la Z. Estas frases se graban en el disco y se insertan en su documento pulsando <INS> y luego la letra con la que se ha designado la frase.
- Los cambios en el formato base son cambios globales y por lo tanto afectan a todo el documento.
- Para editar el formato base del menú *Editando texto*, pulse <f7>, <INTRO>, <f7> y <f1>.
- Si se acciona Justificar, el texto estará alineado en el margen derecho; sin Justificar, el texto será desigual.
- LocoScript le permite variar el paso de 5 a 17 caracteres por pulgada.
- El paso proporcional da un aspecto profesional al texto.
- El paso de línea puede de ser de 6 u 8 líneas por pulgada.
- El paso de línea puede variar entre 0 y 3.
- Longitud de página = Zona de cabecera + zona texto + Zona pie.
- El menú *Páginación* de LocoScript le permite controlar el formato de la página y la numeración de la misma.
- El texto de la Cabecera y el del Pie son independientes del texto en sí y no aparecen mientras se edita un documento.
- Locoscript le permite tener 99 formato diferentes en el documento. cada formato puede tener hasta 99 tabuladores distintos.
- Hay distintos códigos de control inscritos en el documento que permiten controlar su formato y estilo.

- Se pueden subrayar secciones del texto incluyendo espacios o sólo palabras.
- Se puede grabar un texto en cursiva.
- Utilizando la función de Doble impresión cuando la impresora está em Calidad Normal, produce un tipo distinto.
- Puede iluminarse parte de la pantalla con la visualización invertida.
- Locoscript le ofrece superíndices y subíndices.
- Pueden hacerse cambios locales en el paso de un documento; cuando lo haga, el paso del formato base quedará temporalmente suspendido.
- Existen códigos especiales para centrar un texto y para justificarlo a la derecha.
- Se pueden tener espacios duros o blandos y/o guiones.
- El paso de línea puede variar localmente dentro del mismo documento.

4. La impresora

La impresora puede utilizarse de cuatro formas diferentes:

1) Para imprimir una parte o todo un documento (previamente creado/editado y grabado en un disco); este procedimiento se inicia a través de la opción I=Imprimir documento del menú *Gestión de discos*. Al mismo tiempo que se está imprimiendo un documento, puede trabajarse en la edición de otro. Si la impresora termina de imprimir antes de que usted dé por concluida la edición, puede empezar a imprimir otro documento eligiendo la opción *Gestión de discos* del menú *Modos*. Pulse <SAL> para volver a la edición del documento.

2) Para imprimir todo un documento cuando haya terminado de editarlo, a través de la opción *Grabar e Imprimir* del menú *Editando texto* (por la opción <SAL>).

3) Para imprimir línea a línea como si fuese una máquina de escribir electrónica, valiéndose de la opción D=escritura Directa del menú *Gestión de discos*.

4) Para producir una copia exacta de lo que se ve en la pantalla (volcado de pantalla).

Además de las secciones "Etapa 8 Impresión de los documentos" y "Apéndice II" en la Guía de LocoScript de Amstrad (Tomo I), existen otras secciones en la Guía de CP/M (Tomo 1) que se refieren a la impresora. Estas secciones son: "2.15... manejar la impresora" y "Apéndice II: Uso avanzado de la impresora "

Antes de comenzar a grabar un documento tendrá que:

1) dejar preparada la impresora
2) comunicarle a LocoScript cuál es el documento que desea imprimir

Si quiere editar un documento mientras está impriendo otro (esto se denomina «impresión en background»), el procedimiento

será más rápido si copia el documento que quiere imprimir en la Unidad M y deja el documento que quiere editar en la Unidad A (o Unidad B).

4.1 INSTALACION DE LA IMPRESORA

Los nombres de las partes de la impresora que aquí se emplean, están ejemplificados por los dos diagramas de este capítulo.

4.1.1 Ubicación de la impresora

La impresora se conecta a la parte posterior del PCW mediante un cable de datos y un cable común. Estos cables son más bien cortos, procure no forzarlos. El mejor lugar para la impresora es a la derecha del monitor.

Si usa papel continuo, observará que los cables le quedan en el medio. Una solución posible consiste en elevar la impresora sobre un atril para que el papel quede separado de los cables. Existen atriles de diferentes tipos y tamaños, adaptables a cada necesidad.

Otra solución es la de colocar alargues para dar más libertad de movimiento a la impresora. Aunque puedan utilizar alargues, trate de limitar la extensión de los mismos a un mínimo indispensable, de lo contrario podría encontrarse con problemas al emplear la impresora.

4.1.2 Cambio de la cinta

Levante la cubierta protectora negra y verifique que esté el cartucho de la cinta. La cubierta protectora es el plástico rígido en donde está escrito Amstrad PCW8256 Impresora.

Si falta el cartucho tendrá que poner uno. Al comprar el PCW, normalmente le entregan una cinta. Por lo general vienen en una caja que lleva el número PT NO Z70216.

Antes de colocar el cartucho tendrá que retirar la cubierta. Sólo podrá hacerlo si la levanta mientras está en posición horizontal.

Antes de colocar la cinta fíjese en la impresora y verá cuatro salientes, dos en cada extremo. El cartucho de la cinta se fija sobre estos salientes. Observe además, a la izquierda, la rueda dentada que acciona la cinta.

El diagrama de la izquierda muestra cómo se hace para retirar el cartucho una vez colocado en la impresora; el

diagrama de la derecha muestra cómo se hace para poner la cinta entre la máscara y la cabeza. Fíjese en la parte de abajo del cartucho y verá dos patitas con las puntas redondeadas (las patas más próximas al botón de rebobinado son muy frágiles).

Empuje el cartucho suavemente hacia abajo y coloque el botón de rebobinado sobre la rueda dentada. Empuje primero el extremo izquierdo y luego el derecho; hágalo con firmeza para asegurar que las patas se sujetan a las salientes. Luego coloque la cinta entre la máscara y la cabeza de impresión, tal como aparece en el diagrama sobre la parte superior del cartucho.

A continuación tense la cinta haciendo girar el botón en sentido directo. Cuando saque el cartucho, cójalo por la «aleta» y levante primero la parte izquierda, luego saque el cartucho de la impresora. Una vez colocado el cartucho vuelva a colocar la cubierta en su lugar.

4.1.3 - Ajuste de la cabeza de la impresora

La impresora funciona con papel normal, ni demasiado fino (más de 50 g.) ni demasiado duro para que pase sin dificultad. Una de las ventajas del procesador de textos es que permite imprimir tantas copias NLQ como necesite y cuando las necesite, sin necesidad de usar papel carbón. La impresora del PCW no puede utilizarse para preparar originales de ciclostilo; si es esto lo que quiere hacer, entonces necesitará una impresora de margarita.

La cabeza impresora se ajusta mediante una palanca azul situada dentro de la máquina, a la derecha del cartucho. Esta palanca tiene cinco posiciones; si mueve la palanca hacia adelante y hacia atrás, verá que la cabeza impresora se mueve con ella. Si usa papel fino, coloque la palanca lo más cerca posible del rodillo y más separada si el papel es más grueso.

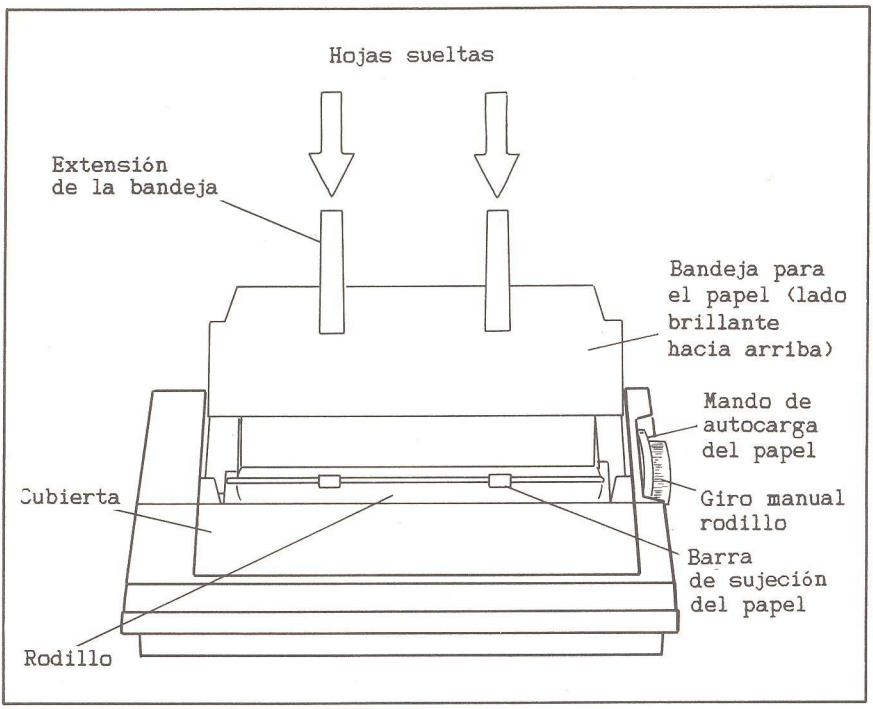
La posición normal para el papel común es un «click» a partir del extremo más próximo al rodillo.

4.1.4 Preparación de la impresora para hojas sueltas

Coloque las extensiones en la bandeja de papel. Coloque la bandeja en la impresora, con el lado glaseado hacia usted

4.1.4.1 Cómo cargar la impresora

El mando de autocarga del papel y el mando del rodillo se encuentran a la derecha de la impresora. El mando de autocarga



del papel tiene una palanca corta; compruebe que esté siempre señalando hacia la parte posterior de la impresora.

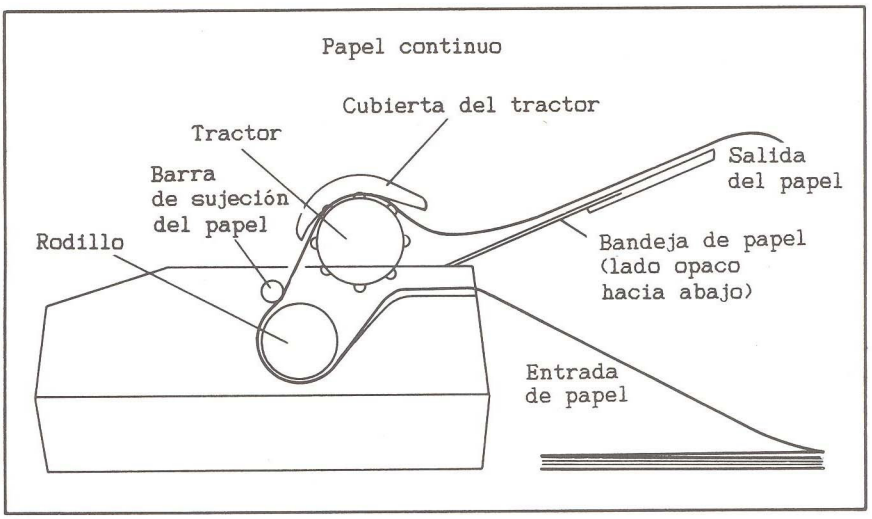
Haga deslizar una hoja por detrás del rodillo y déjela apoyada sobre la bandeja de papel. NO la empuje por debajo del rodillo. Si lo hace, la impresora notará la presencia de la hoja y se negará a cargar otra. Compruebe que la hoja haya quedado cerca del extremo izquierdo del rodillo y luego haga girar hacia usted la palanca que está sobre el mando de autocarga. Al hacerlo, se levanta la barra de sujeción y el papel se cargará automáticamente.

Si tiene la versión 1.0 de LocoScript, la cabeza impresora se deslizará hacia el centro y luego volverá a la izquierda, lista para imprimir. En cambio, si su versión es la 1.2, entonces la cabeza impresora irá al centro y se quedará allí. Luego, al usar la impresora, volverá automáticamente a la izquierda.

Ahora empuje la palanca otra vez hacia atrás. Si el papel está torcido, haga girar la palanca hacia adelante (al hacerlo se suelta la abrazadera del rodillo) y enderece el papel.

4.1.5 Preparación de la impresora para papel continuo

Coloque las extensiones en la bandeja de papel. Coloque la bandeja de papel en la impresora, con el lado glaseado hacia arriba.



Observe el tractor. Debajo verá que tiene una rueda blanca de plástico; el tractor tiene que estar de manera que esa rueda quede a la izquierda. A la rueda en el tractor le corresponde otra similar en el rodillo. También verá que por debajo tiene cuatro salientes; dos en cada extremo. Estas salientes encajan dentro de cuatro ranuras en la parte superior de la impresora; una en cada extremo de la barra de sujeción (cuando se encuentra hacia atrás) y las otras dos hacia la parte posterior de la impresora.

Cogiendo el tractor con la rueda hacia la izquierda (la barra de metal tiene que quedar hacia usted) ponga las dos salientes del tractor en las ranuras de la impresora que están a ambos lados de la barra de sujeción. Haga descender la parte posterior del tractor y empújela hacia abajo para calzar las dos salientes en las otras dos ranuras.

4.1.5.1 Papel continuo

El papel continuo tiene el borde inferior de una página unido al borde superior de la siguiente. Por lo general, tiene perforaciones en los lados, para que puedan separarse los agujeros de la rueda dentada y al final de la página. El papel continuo blanco se llama también papel para listados; lo hay con perforaciones diminutas a los cuatro lados de la hoja, de

manera que al cortarlo se obtiene un borde bien delineado. El papel continuo existe en varios tamaños; el tamaño 11x8½ es el más común, pero también se puede conseguir un equivalente al A4 ($11^{2}/_{3}$x$9^{1}/_{4}$ pulgadas, perforado ½ pulgada a la izquierda y a la derecha. Este papel se vende en cajas de 1000 o 2000 hojas (según el peso del papel que se emplee; 70 g es lo más común).

El papel continuo puede ser simple o multicopia. Puede comprar papel continuo preimpreso con el logotipo de su compañía, por ejemplo, o con su dirección, etc. Existe papel continuo preimpreso para todo tipo de requerimiento, desde facturas a hojas de pago.

También existen las etiquetas continuas autoadhesivas para ordenadores (bobinas de una o más) pegadas sobre una hoja encerada. Las etiquetas de ordenador resultan muy útiles cuando hay que escribir sobres y pueden conseguirse con el logotipo de su compañía ya impreso, con su dirección, etc. Existen etiquetas de este tipo de varios tamaños; un tamaño común es el de 4 x $1\ ^{15}/_{16}$ pulgadas (bobina de 5 pulgadas de ancho). Se venden normalmente en cajas de 6000 etiquetas.

En su copia de trabajo de LocoScript encontrará un ejemplo de una plantilla estándar (PLANTILL.LAB) para imprimir etiquetas de ordenador.

La impresora está dispuesta para papel continuo de 11 pulgadas, pero los topes pueden cambiarse fácilmente para permitirle utilizar otros tamaños, incluso A4 y etiquetas de ordenador. Esto se explica más adelante en este mismo capítulo.

4.1.5.2 Carga automática de papel

El procedimiento para cargar papel continuo es muy similar al de papel suelto. Deje que la impresora cargue el papel como siempre y luego haga avanzar el papel -accionando el mando de autocarga del papel- hasta encajar los orificios del borde en los dientes del tractor. O bien, una vez que la impresora haya hecho entrar el papel, haga girar el mando de autocarga del papel hacia adelante para soltar la abrazadera del rodillo y luego haga avanzar el papel manualmente.

Compruebe que el papel entra correctamente. Gire el mando de autocarga de papel hasta que la línea perforada quede encima de la cinta. Las cubiertas del tractor tienen que estar hacia abajo.

A veces, el papel que sale de la impresora puede ser arrastrado otra vez hacia adentro por el papel que entra; si le sucede esto, coloque la bandeja de papel de manera que el lado

opaco quede hacia arriba. Con la bandeja en esta posición, los dos papeles quedan separados. Un atril para la impresora le podría resultar útil puesto que dejaría la caja que contiene el papel que entra, por debajo de la impresora y el papel que sale se apilaría por detrás de la impresora. Lo mejor es probar distintas combinaciones hasta dar con el arreglo que más convenga.

4.2 UTILIZACION DE LA IMPRESORA

La impresora se controla poniendo el PCW en Control de Impresora. La mayoría de las impresoras tienen on/off, avance de línea, salto vertical e interruptores online/offline. La impresora del PCW no tiene ningún control «físico» de este tipo; todas estas funciones están controladas por el software mediante el teclado.

Al pulsar <IMPR> (IMPResora), el PCW entra en Control de Impresora. También entra automáticamente en este estado cuando se mueve el mando de autocarga del papel hacia adelante. Puede suceder que al cambiar o arreglar el papel en la impresora se encuentre con la palabra impresora parpadeando en la parte superior izquierda de la pantalla. Esto indica que el PCW está en Control de Impresora. Al pulsar <SAL>, el PCW sale de Control de la Impresora.

Al poner el PCW en el estado de Control de Impresora, ésta se detiene; no se detiene en seguida sino que lo hace después de haber terminado la impresión de la línea actual o después de mover el papel a la siguiente posición.

Si quiere detener la impresora pulse <IMPR>; si quiere continuar, pulse <SAL>.

Si quiere abandonar la impresión pulse <IMPR> y cuando la impresora se haya detenido pulse <f7>, luego <INTRO> y a continuación <SAL>. Si hace esto tendrá que volver a fijar la parte superior del formato (véase subapartado 4.2.3).

Cuando pulse <IMPR>, en la Zona de control aparecerá indicado si la impresora está en línea -es decir, lista para imprimir- o fuera de línea, esperando. También aparecerá si la impresora está en uso o libre. Observe que puede ser que LocoScript le indique que está en uso aunque no esté imprimiendo; puede que esté esperando para imprimir, como por ejemplo cuando está esperando papel (véase subapartado 4.2.2).

La línea inferior de la Zona de control es un menú con 6 opciones.

4.2.1 f1=Opciones

Antes de imprimir un documento, controle siempre este submenú. Pulse <IMPR> y luego <f1> y verá el siguiente menú:

```
          Opciones
#         Alta calidad          ø  ÷
          Calidad Normal
          Hojas sueltas         ø
          Papel continuo
          Longitud de hoja     70
          Salto final de hoja   3
          Ignorar fin del papel ø
```

4.2.1.1 Alta calidad o Calidad normal

Las primeras dos opciones le permiten seleccionar entre la impresión más lenta de Alta calidad (NLQ: Near Letter Quality) y la más rápida de Calidad Normal.

En la modalidad Alta calidad imprime a una media de 20cps, lo que significa que tarda 3 minutos en imprimir una hoja A4. En la modalidad Calidad Normal imprime 90 cps, o sea que tarda 50 segundos en imprimir una página A4. 20 cps equivalen a 200 palabras por minuto, una velocidad considerable si además tiene en cuenta que mientras el PCW está imprimiendo, usted puede seguir trabajando en otro documento. La impresora es bidireccional; en la modalidad NLQ pasa por segunda vez para conseguir una impresión de alta calidad.

Sírvase de las teclas <↓> y <↑> para colocar una tilde junto a la opción que desee. Pulse <INTRO> para confirmar su elección.

Si por error comienza a imprimir en Alta calidad cuando quería hacerlo en Calidad Normal, detenga la impresora pulsando <IMPR>, cambie las tildes del menú (pulsando <f1>) y luego apriete <INTRO> y <SAL>. Le llevará unas líneas cambiar de Alta calidad a Calidad Normal.

4.2.1.2 Hojas sueltas o Papel Continuo

Las dos opciones siguientes son excluyentes entre ellas.

Si opta por *Hojas sueltas*, LocoScript ajustará los demás topes para que correspondan al papel A4; es decir, 70 líneas por página, con un salto final de hoja de 6 líneas en la parte superior y 3 líneas en la parte inferior (lo que deja 61 líneas de impresión) e *Ignorar fin de papel* queda excluido. Si el papel que usa no es A4, entonces tendrá que cambiar estos topes.

Si opta por *Papel continuo*, entonces LocoScript dará por sentado que la longitud del papel es de 11 pulgadas y ajustará los otros topes según este dato: 66 líneas por página y un salto de final de hoja de 5 líneas en las perforaciones (observe que esto deja 61 líneas de impresión, igual que para hojas sueltas). Si el papel continuo que está usando no equivale a A4, entonces tiene que cambiar los topes.

4.2.1.3 Longitud de página

Se refiere a longitud de la página en cuanto a la cantidad de líneas estándar; una línea estándar sobre papel de ordenador es de $^1/_6$. La longitud de página de una hoja A4 es de 70 líneas, para el papel de 11 pulgadas es de 66 líneas ($66x^1/_6=11$). La máxima longitu de hoja es de 99 líneas (16½ pulgadas).

Para Hojas sueltas no importa si la longitud de página es superior al largo del papel en sí, siempre y cuando el tamaño de la página y los topes de los márgenes sean correctos (véase subapartado 3.3.4.7) De ahí que pueda usarse papel A5 sin tener que cambiar el tope de 70 (para A4).

4.2.1.4 Salto final de hoja

Se refiere a la cantidad de líneas en blanco que se dejan al final de cada página. Por lo general, para A4 el salto de final de página es de 3, para un papel de 11 pulgadas es de 5. Estos límites pueden cambiarse si fuera necesario.

4.2.1.5 Ignorar fin del papel

La impresora «siente» cuando se ha acabado el papel; cuando pasa esto, deja de imprimir inmediatamente. Si pone una tilde junto a esta opción para que cuando llegue al final de la página siga imprimiendo, el sensor de papel ignorará el mensaje.

Cuando esté usando hojas sueltas ponga una tilde junto a esta opción a fin de aprovechar al máximo la longitud de página. Cuando use papel continuo no necesita la tilde.

Recuerde que debe pulsar <SAL> para detener el parpadeo de *Impresora* (para abandonar el Control de Impresora) después de usar este menú.

4.2.2 f2=Papel

Pulse <IMPR> y luego <f2> (<MAYS>+<f1>) invoca un menú corto con dos opciones:

```
        Borrar "esperando papel"
ŧ ø     Cancelar                ŧ
```

Ahora pulse <CAN> para cancelar el menú y pulse <SAL> para abandonar Control de la Impresora. Este menú es útil cuando esté usando papel continuo en la impresora, pero se ha olvidado de cambiar *Hojas sueltas* por *Papel continuo* en el menú de *Opciones*; en este caso LocoScript se detendrá después de imprimir la primera página.

Aunque no existan razones por esta interrupción tan drástica, si pulsa <IMPR> LocoScript exhibirá el mensaje *Esperando papel*. Esto puede resultar un poco extraño, puesto que la impresora tiene un montón de papel. Lo que tiene que recordar es que los ordenadores hacen siempre -y con toda exactitud- lo que se les ordena hacer y usted le había ordenado que actuara como si tuviese hojas sueltas.

Cuando esté usando hojas sueltas, LocoScript se detendrá después de imprimir una página y espera a que coloque la próxima hoja (para no imprimir en el rodillo). Por lo general, LocoScript continúa imprimiendo (después de recibir la hoja siguiente) al dejar el Control de la Impresora. Pulse <SAL> para abandonar ese estado.

Tendrá que cambiar *Hojas sueltas* por *Papel continuo* del menú *Opciones*; para ello pulse <f1>. Si no cambia las cifras en este menú y aprieta <f2> e <INTRO>, entonces LocoScript imprimirá otra página y se volverá a detener. Cuando haya alterado el menú *Opciones*, pulse <INTRO> para desactivar Esperando papel.

Pulse <f2> y aparecerá una versión extendida del menú:

```
        Borrar "Esperando papel"
ŧ ø     Confirmar               ŧ
        Cancelar
```

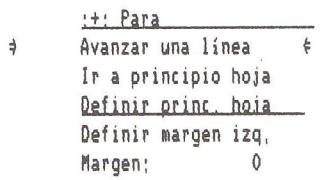
Pulse <INTRO> para confirmar que el papel está puesto y pulse <SAL> para abandonar Control de Impresora.

Es probable que no se sirva de este menú muy a menudo.

IMPORTANTE. Puede suceder que LocoScript «piense» que hay papel en la impresora cuando en realidad no lo hay. Si pasa esto y le da la orden de imprimir, entonces imprimirá en el rodillo. Ha de evitar que le suceda esto, pero si le pasa pulse inmediatamente <IMPR> y espere a que la impresora se detenga; luego pulse <f7> y <SAL>.

4.2.3 f3=Acciones

Este menú le será de gran ayuda, especialmente si emplea papel continuo, ya que reemplaza las teclas de control que aparecen en las demás impresoras. Pulse <IMPR> y luego <f3>:



4.2.3.1 Avanzar una línea

Pulsando <[+]> se logra que la impresora haga avanzar el papel una línea (esta tecla no se autorrepite); si se pulsa más de una vez, el papel irá pasando de línea en línea. Si está usando papel continuo y quiere ponerlo en el principio de hoja, primero haga pasar el papel valiéndose del mando de autocarga del papel y luego sírvase de esta opción para hacerlo pasar las líneas que le queden.

Pulse <CAN> o <INTRO> para desactivar el menú de la pantalla y luego pulse <SAL> para abandonar Control de Impresora.

4.2.3.2 Ir a principio de hoja

Sírvase de <↓> y <↑> para situar el cursor del menú sobre esta opción. Al pulsar <[-]> entrará una hoja en la impresora (su longitud estará determinada por la longitud de la página). Cuando use papel continuo, después de imprimir la última página de un documento, tendrá que hacer pasar un poco de papel para poder sacar la última página; esta opción le permite hacerlo automáticamente sin tener que usar el mando de autocarga del papel.

Pulse <Can> o <INTR> para desactivar el menú de la pantalla y pulse <SAL> para abandonar Control de la Impresora.

4.2.3.3 Definir princ. hoja

Esta opción le permite ordenarle a LocoScript -cuando esté usando papel continuo- dónde quiere que empiece la página. Sírvase de <↓> y <↑> para mover el cursor del menú hasta esta opción, coloque el papel en la posición deseada y pulse <[+]>.

Pulse <CAN> o <INTRO> para desactivar el menú de la pantalla y luego pulse <SAL> para abandonar Control de la impresora.

4.2.3.4 - Definir margen izq.
Margen:

Esta opción permite que la cabeza de impresión no esté en el margen izquierdo del rodillo. Para usar esta posición, el cursor del *menú* tiene que estar en *Margen*: y usted deberá escribir un número entre 0 y 69 seguido de <INTRO>. La cabeza impresora pasará inmediatamente a esa posición y la impresión subsiguiente estará dispuesta a esa distancia del margen izquierdo del rodillo. Pulse <CAN> o <INTRO> para desactivar el menú de la pantalla y luego pulse <SAL> para abandonar Control de la Impresora.

Esta función puede emplearse para colocar los volcados de pantalla a los lados; si no emplea esta función, los volcados de pantalla quedarán impresos en el extremo izquierdo del rodillo. Es muy útil, además, para colocar las direcciones en las etiquetas de ordenador y para la escritura Directa (véase apartado 4.4).

Esta función sirve para imprimir columnas separadas en la misma página. Grabe las distintas columnas en página separadas. Imprima una páginas, vuelva el papel hacia atrás y utilice la opción *Imprimir algunas páginas* para imprimir la segunda columna y así sucesivamente. Aunque el procedimiento pueda resultar aburrido, vale la pena tenerlo en cuenta.

4.2.4 Observe que en este menú no existe la opción f4.

4.2.5 f5=Documento/Reimpr

Si pulse <IMPR> y luego <f5>, aparecerá el siguiente menú:

```
        No está imprimiendo
  ↕ ø   Cancelar                ⇐
```

Si pulsa <IMPR> y luego <f5> mientras está imprimiendo un documento, la impresora dejará de funcionar (porque ha pulsado <IMPR>) y aparecerá un menú similar al siguiente:

```
        Fichero: DOCUMENT,000
        Primera página     1
        Esta página        7
        Ultima página     12
  ↕     Reimprimir          ⇐
        Esta página
        Desde principio
```

Una de las finalidades de este menú es la de darle los detalles del documento que se está imprimiendo. Por ejemplo,

que este documento se llama DOCUMENT.000, que tiene 12 páginas de largo y que la impresora se detuvo en la página 7 mientras lo estaba imprimiendo. Cuando todo esté dispuesto para continuar con la impresión, pulse <CAN> o <INTRO> para desactivar el menú de la pantalla, luego pulse <SAL> para seguir imprimiendo. La otra finalidad de este menú es la de permitirle reimprimir páginas, en caso de que el papel, por alguna razón, quedara atascado en la impresora. Primero saque el papel atascado de la impresora y haga pasar otra vez el papel sirviéndose del mando del rodillo; pulse <↓> y aparecerá un submenú como el siguiente:

```
Fichero: DOCUMENT.000
 Desde la pág.  1
 Esta pág.      7
 Ultima pág.    12
 Reimprimir
 Esta página
 Desde el principio
Ponga el papel al principio de la hoja
antes de permitir impresión
```

Si ahora pulsa <INTRO> y luego <SAL>, LocoScript empezará a imprimir desde la página 7. No obstante, si mueve el cursor de menú hasta la opción *Desde el principio*, LocoScript volverá a reimprimir todo el documento desde la página 1 a la 12. Quizá no use este menú muy a menudo; si quiere ver cuántas páginas hay en un documento, puede hacerlo sin tener que imprimirlo (véase apartado 4.3).

4.2.6 Observe que en este menú no existe la opción f6.

4.2.7 f7= Reinicializar

Tendrá que usar esta opción cada vez que quiera abandone la impresión de un documento. Pulse <IMPR> y luego <f7> para invocar el menú; pulse <INTRO> para abandonar la impresión. Pulse <SAL> para abandonar Control de Impresora.

```
Abandonar y reinicializar
Confirmar
Cancelar
```

Observe que después de apretar <f7> tendrá que volver a fijar el principio de hoja.

4.2.8 f8=En línea S/N

<f8> (<MAYS>+<f7>) hace pasar la impresora de «en línea» a «fuera de línea». La impresora tiene que estar en línea para que

el PCW pueda imprimir un documento. A veces resulta útil colocar la impresora fuera de línea para seguir con otro trabajo; para terminar la impresión tendrá que volver a ponerla en línea.

Por ejemplo, supongamos que está editando un documento que se llame ALPHA y quiera imprimir otro documento que se llame OMEGA sin abandonar ALPHA. Pulse <f7> para invocar el menú *Modos*, haga deslizar el cursor hasta la opción *Gestión de discos* y pulse <INTRO>. LocoScript abandonará momentáneamente ALPHA y exhibirá *Gestión de discos durante edición* (puede volver a ALPHA en cualquier momento pulsando <SAL>). Ahora mueva el cursor del fichero hasta OMEGA; pulse <P> y luego <INTRO>. La impresora empezará a imrpimir OMEGA y podrá volver a la edición de ALPHA pulsando <SAL>.

Supongamos que viene un amigo a visitarlo y que le quiere mostrar cómo se sirve de LocoScript para editar ALPHA, pero no quiere que se escuche la impresión de OMEGA como ruido de fondo. Pulse <IMPR> para invocar Control de Impresión y para detener la impresión de OMEGA. Pulse <f8> para poner la impresora fuera de línea, pulse <SAL> para abandonar el Control de Impresora y pulse <SAL> una vez más para volver a la edición de ALPHA.

Cuando su amigo se haya ido y usted quiera volver a la impresión de OMEGA, pulse <f8> y <SAL> dos veces. Ahora podrá seguir con la edición de ALPHA. Si hubiese querido, hubiese podido terminar de editar ALPHA y grabarlo en un disco mientras se imprimía OMEGA y empezar a editar otro documento.

Observe que el proceso combinado de edición de ALPHA e impresión de OMEGA le llevará un poco más de tiempo si los dos documentos están en la Unidad A. Si copia OMEGA de la Unidad A a la Unidad M antes de empezar a imprimirlo, el proceso será más rápido. Lo puede hacer todavía mientras se está editando ALPHA: para ello seleccione *Gestión de discos* como antes.

4.3 I=Imprimir documento *(Gestión de discos)*

COMO COMUNICARLE A LOCOSCRIPT QUE DOCUMENTO QUIERE IMPRIMIR

Coloque el cursor de grupo sobre el grupo que contenga el documento que quiere imprimir, luego coloque el cursor del fichero sobre el nombre del documento que quiere imprimir. Pulse <I> y verá el siguiente submenú. Si está usando la versión 1.0, el submenú que verá será similar al siguiente:

```
        Imprimir documento
¡       Nombre: DOCUMENT 000      ¿
        Grupo: CARTAS
        Unidad: A
```

Observe que la versión 1.0 no le deja imprimir páginas individuales. Cuando esté todo preparado para imprimir el documento, pulse <INTRO>

Para detener la impresora en cualquier momento pulse <IMPR>; para continuar imprimiendo pulse <SAL>. Si quiere dejar de imprimir, pulse <IMPR> para detener la impresora, luego pulse <f7> para volver a ponerla en marcha y luego pulse <SAL> para que *Impresora* desaparezca de la Zona de control.

Si está usando la versión 1.2, el menú será similar al siguiente:

```
        Imprimir documento
♦       Nombre: DOCUMENT, 000      ♦
        Grupo: CARTAS
        Unidad: A
♦       Imprimir todas las páginas
        Imprimir algunas páginas
```

Observe que LocoScript presupone que imprimirá todas las páginas; por ello, hay una tilde junto a *Imprimir todas las páginas*. Si quiere seleccionar esta opción, pulse <INTRO>.

Si sólo quiere imprimir algunas páginas, mueva el cursor del menú hacia abajo, hasta la opción *Imprimir algunas páginas* usando <↓>, antes de pulsar <INTRO>. Observe que la tilde se mueve con el cursor del menú. Cuando pulse <INTRO> aparecerá otro menú . Por ejemplo:

```
        Imprimir algunas páginas
        Nombre: DOCUMENT, 000
        Primera página:   1
♦       Desde la página   1        ♦
        Hasta la página   10
        Ultima página:    10
```

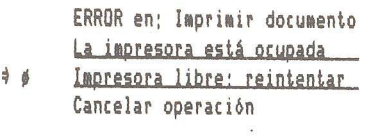
Supongamos que quiere imprimir sólo la página 7. Pulse <f7>, luego pulse <INTRO>, para que LocoScript tome nota del cambio. Pulse <↓> para mover el cursor del *menú* hacia abajo a la opción *Hasta la página*. Pulse <f7> otra vez y luego pulse la tecla <INTRO> nuevamente para ordenarle a LocoScript que comience a imprimir la página.

Recapitulando: <7> <INTRO> <↓> <7> <INTRO> <INTRO>

Si quiere ver cuántas páginas hay en un documento, todo lo que tendrá que hacer es invocar el menú como hemos explicado, controle el número de la última página y luego pulse <CAN> para que desaparezca el menú de la pantalla.

Si intenta usar la impresora mientras está imprimiendo un documento (o mientras LocoScript <<piensa>> que lo está

haciendo), el siguiente mensaje de error aparecerá en la pantalla:



Cuando le suceda esto, lo que LocoScript está tratando de comunicarle es que la impresora está en línea (o se está usando). La palabra *Impresora* aparece en la Zona de control siempre que LocoScript esté usando la impresora (o tratando de usarla). La opción del menú que se le ofrece (marcada con una tilde) no le servirá de mucho si LocoScript está usando la impresora. Si aceptara esta opción y pulsara <INTRO>, se repetirá el mensaje de error.

Si la impresora está imprimiendo algo que necesita, entonces tendrá que:

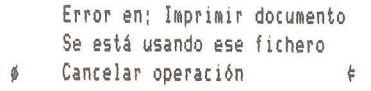
esperar a que termine de imprimir el primer documento y luego pulsar <INTRO> para empezar a imprimir el segundo documento

o pulsar <↓> seguido de <INTRO> para cancelar la orden de imprimir el segundo documento

Si quiere evitar que se imprima el primer documento mientras aparece este mensaje de error, pulse <IMPR> para detener la impresora y luego pulse <f7> para reinicializar la impresora; a continuación pulse <SAL> para que *Impresora* desaparezca de la Zona de control.

Cuando pulse <SAL>, aparecerá otra vez el mensaje de error invitándole a Reintentar. Si todavía quiere imprimir el segundo documento, tendrá que reajustar el principio de hoja, puesto que al pulsar <f7> se ha reinicializado la impresora, de manera que LocoScript asume que los topes actuales son los correctos para el principio de hoja. Pulse <↓> e <INTRO> a continuación para elegir la opción de *Cancelar operación*, fije el principio de hoja y luego imprima el segundo documento.

Si trata de imprimir un documento al mismo tiempo que LocoScript, le aparecerá el siguiente mensaje de error:



Esta vez no le quedan alternativas; pulse <INTRO> para *Cancelar operación*.

4.4 D= Escritura Directa (MENU de Gestión de discos)

Al pulsar <D> se invoca el siguiente submenú:

```
Confirmar
Cancelar
```

Mostrándole este submenú, LocoScript le invita a confirmar que lo que quiere es la modalidad *escritura Directa*. Observe la tilde en *Confirmar*. Si pulsa <↓> la tilde desciende; Si pulsa <↑> vuelve a la posición en que estaba. Si no quiere la modalidad *escritura Directa*, mueva la tilde y pulse <INTRO>. Si hace esto, volverá al menú original de *Gestión de discos*. Para probar la modalidad *escritura Directa* pulse <D> y luego <INTRO>, cuando la tilde esté nuevamente en *Confirmar*.

Al entrar en la modalidad *escritura Directa*, la pantalla cambia. Escriba algo, pero no pulse <RETURN> por el momento.

Sólo cuando pulse <RETURN>, la impresora comenzará a imprimir lo que haya escrito. La pantalla también quedará preparada para que empiece a escribir el texto. Su texto no quedará impreso hasta que no pulse <RETURN>. Puede escribir un texto que tenga más de una línea, pero tendrá que resistir la tentación de pulsar <RETURN>

La modalidad *escritura Directa* puede resultarle muy útil porque puede seguir usando cualquiera de las funciones del procesador de textos; por ejemplo, puede utilizarla para escribir sobres o rellenar formularios. Las facilidades básicas de LocoScript para el procesamiento de textos se describen con más detalles en el apartado 3.2.

Para abandonar la modalidad *escritura Directa*, pulse <SAL>. Pulsando <SAL> desde la modalidad *escritura Directa*, invoca otro submenú. Estas vez las opciones son las siguientes:

```
Terminar escritura directa
Abandonar escritura directa
```

Observe que hay una tilde junto a la primera opción, así que si pulsa <INTRO> volverá al menú de Gestión de discos. Si todavía tiene algo escrito en la pantalla que no haya grabado y opta por *Termina escritura directa*, lo que tenga escrito se imprimirá cuando pulse <INTRO>. Si pulsa <↓>, seguido de <INTRO>, el texto que haya entrado desde que apretara <RETURN> se perderá.

4.5 VOLCADO DE PANTALLA

Si pulsa <EXTRA> e <IMPR> el PCW producirá lo que se denomina un volcado de pantalla. Se trata de una copia exacta de todo lo que aparece en la pantalla.

Sírvase del menú de *Acciones* para situar el volcado de pantalla en el centro de la hoja. Se puede «volcar» cualquier cosa en LocoScript; puede usar esta función cuando esté usando otros programas con CP/M. Por ejemplo, puede usarlo para obtener copias impresas de los dibujos de LOGO.

SUMARIO

- La impresora se puede usar: para imprimir copias de su documentos, como impresora de línea a línea o para hacer volcados de pantalla.
- La impresora carga automáticamente el papel
- Se puede usar tanto con hojas sueltas como con papel continuo.
- Pulse <IMPR> para entrar en el estado de control de la impresora, o para detener la impresora si es que está imprimiendo.
- Pulse <SAL> para abandonar el estado de control de la impresora o para seguir imprimiendo, si la impresora está imprimiendo.
- Controle siempre el menú de f1=Opciones antes de usar la impresora.
- Se pueden imprimir páginas sueltas de un documento.
- Sírvase del menú f3=Acciones para colocar el papel y fijar el inicio de hoja cuando use papel continuo.
- Para hacer pasar una hoja del papel continuo después de haber imprimido pulse <IMPR>,<f3>,<↓>, <[+]>, <INTRO> y luego <SAL>.
- Pulse <EXTRA>+<IMPR> para obtener un volcado de pantalla.

5. Otros aspectos

El PCW fue diseñado para Amstrad por los asesores de diseño MEJ Electronics, cerca de Guildford, Inglaterra y se manufactura en Corea.

5.1 HARDWARE

Por lo general, se entiende por hardware todas las partes del equipo que se puede tocar.

La máquina se llama PCW porque es un Personal Computer (ordenador personal) configurado como Word Processor (Procesador de textos). Se denomina 8256 o 8512 porque se basa en un chip de microprocesador de 8-bit y tiene 256 K o 512 K bytes de RAM.

Un bit es un dígito binario, 0 o 1. Los microprocesadores están programados en un lenguje de programación de bajo nivel que se denomina el código de la máquina; comprende las instrucciones en forma de código binario. Un byte es un grupo de 8 bits. La memoria del ordenador se subdivide en sectores, cada uno comprende un byte (u 8 bits) de datos (11001100) El número más alto que se puede almacenar en un byte es 2^8 (256). Un grupo con 256 posiciones de memoria se llama una página de memoria.

1 K de memoria es 2^{10} (1024 bytes, o sea cuatro páginas de memoria (4x256=1024). No hay que confundir la K que se emplea en informática con la k de kilo, que en el Sistema Internacional de unidades (SI) se usa para representar 1000. Un microprocesador de 8bit puede direccionar un máximo de 256 páginas de memoria, directamente (256x256=65536 bytes); esto representa 64 K bytes de memoria (65536÷1024=64 K bytes). Aunque el chip del microprocesador Z80 del PCW pueda manejar sólo 64 K bytes de RAM, el PCW se sirve de estos 256 K (o 512 K) bytes de RAM mediante una técnica que se denomina «bank-switching» (conmutación de banco) El software del sistema operativo desconecta un banco de RAM y conecta otro.

RAM (Random Access Memory) es la memoria del ordenador, así que el tamaño de la memoria del ordenador es de 256 K de RAM. A veces, RAM recibe el nombre de memoria volátil porque

cuando apaga el procesador de textos, todo lo que allí había (documentos/datos/programas) se destruyen. Algunos ordenadores también se valen de otro tipo de memoria que se llama ROM (Read Only Memory); ésta no es volátil y sirve para almacenar los programas permanentemente.

El PCW contiene chips especiales de ROM (Read Only Memory); el programa de códigos de la máquina que se denomina "reinicializar", necesario para cargar CP/M Plus (o LocoScript) en RAM a partir del disco, se encuentra en los 256 bytes o ROM con máscara que se encuentra en el chip de control de la impresora 8041 (véase subapartado 5.2.1).

5.1.1 Monitor

Mientras que los otros sistemas comerciales proveen un monitor de 80 columnas x 25 líneas, el del PCW tiene 90 columnas y 32 líneas, lo que permite un 44 % más de caracteres sobre la pantalla. Este tamaño más grande resulta muy apropiado para tratamiento de textos o para los programas de las hojas de cálculo, como Supercalc 2, que fue configurado para aprovechar esta función. El software de interface de gráficos GSX de Digital Researchque se suministra, puede exhibir gráficos a una resolución de 720x256 pixels. Los ordenadores son capaces de hacer dibujos mediante la iluminación en la pantalla de unos cuadraditos denominados «pixels». La palabra pixel deriva de picture element (elemento gráfico).

5.1.2 CPS8256
Interfase Serial Centronics Parallel/RS232C

En la parte posterior de la VDU hay un concector lateral de expansión que sale de la concexión PCB. Es posible conseguir un módulo de interfase que se llama CPS8256 que se enchufa dentro de este conector lateral; se inserta en una ranura en el panel posterior y recibe la electricidad desde el interior del PCW.

El CPS8256 tiene una interfase serial que sirve para ser utilizada conjuntamente con impresoras de interfase serial, con trazadores, etc. y para concectar con modems y los «ports» seriales de otros ordenadores.

Por ejemplo, con un CPS8256 y un modem, puede valerse de su PCW y la línea normal de teléfono para enviar y recibir mensajes TELEX y todo tipo de correspondencia electrónica. También sirve para recibir PRESTEL y otros sistemas de Viewdata. El PCW está provisto de un conector serial de entrada/salida, conformado al pinout conexionado estándar y a los requisitos RS232C para un terminal.

El CPS8256 también tiene una interfase paralela «Centronics», que se puede usar con impresoras de interfase paralela, trazadores, etc. El conector es de 36 vías, estándar. La longitud del cable a usar dependerá de la impresora, aunque le deberían bastar 2 metros de cable.

Se pueden usar simultáneamente la interfase serial y el «port» paralelo. Por ejemplo, puede tener la impresora alternativa conectada al «port» paralelo y el modem conectado a la interfase serial.

El software, que permite que el PCW direccione la interfase serial de CPS8256 y «port» paralelo como periféricos estándar, se incluye en el software general. Esto facilita la entrada del ordenador y hace que la salida se dirija al CPS8256 en vez de ir a la pantalla del PCW o la impresora.

Con el PCW viene un simple Programa de Correspondencia terminal que le permite acceder a bases de datos por teléfono, servicios de información, etc., así como la posibilidad de emular un terminal estándar cuando se conecta el PCW a un microordenador, como VDU.

Junto con el CPS8256 se suministra un amplio manual que describe las conexiones requeridas, "Guía del CP/M Plus", y las instrucciones para el Programa Terminal de Correspondencia.

Si quiere usar el CPS8256 con otra impresora, probablemente se tenga que comprar otro procesador de textos (ver Apéndice A).

5.1.3 Impresora

La impresora de matriz de punto de 80 columnas del PCW está fabricada por Seikosha; se abastece del conector de 24 V en la parte posterior de la VDU. Por lo general las impresoras tienen su propio microprocesador un ROM para almacenar varios tipos de caracteres, además de electrónica para una interfase de impresión y de los controles on/off, en línea/libre, avanzar una línea y avanzar una hoja. La impresora del PCW no tiene ninguna de estas facilidades, porque todas estas funciones se controlan mediante el software y mediante el teclado. Su interfase no es estándar; para hacer funcionar otra impresora tendrá que usar la interfase de CPS256.

Aunque LocoScript le permita producir documentos más anchos que la pantalla, para imprimir un documento de más de 80 columnas de ancho tendrá que usar otra impresora. Si decide usar otra impresora, recuerde que LocoScript se vale de códigos de control especiales para accionar la impresora del PCW. Estos códigos no serán reconocidos por otra impresora y tendrán que ser sacados de su documento. Sírvase de la opción de fichero

ASCII en la versión 1.2 de LocoScript para crear una versión de su documento que no tenga estos códigos (ver Capítulo 2.7.1.7). O bien, utilice otro procesador de datos (ver Apéndice A).

Los gráficos pueden imprimirse mediante el volcado de pantalla o bien mediante la Extensión del Sistema de Gráficos de Digital Research (GSX) en CP/M Plus. Este es un software de sistema adicional que convierte las instrucciones gráficas producidas por un programa de CP/M Plus en órdenes que pueden ser captadas por la impresora.

5.2 SOFTWARE

Los programas de los ordenadores se denominan el software. Existen dos tipos de software:

software de sistema
software de aplicaciones

5.2.1 Software de sistema

El software de sistema es necesario para el ordenador, para que pueda utilizarse tal como el fabricante lo indica. Un sistema operativo es un programa especial que controla las fuentes y peticiones que existen en esas fuentes. El sistema operativo es el que le da al microordenador la mayor parte de sus características.

El CP/M (Control Program for Microcomputers: Programa de Control para Microordenadores) es un sistema operativo de disco; esto significa que para que el ordenador pueda entrar en funcionamiento el sistema operativo tiene que estar cargado primero en RAM a partir de un disco. Para ello se emplea un programa especial, denominado Reinicializar, que se invoca pulsando <MAYS>, <EXTRA> y <SAL> al mismo tiempo. Al reinicializar también se carga Locoscript cuando éste está en el disco.*

El principal sistema operativo del PCW es el CP/M Plus de Digital Research (Versión 3.0 o 3.0 "Banked", como también se le conoce). Han habido diferentes versiones de CP/M desde que

---

* Reinicializar es la traducción que AMSTRAD ha adoptado para «boostrap». Esta palabra que en inglés significa lengüeta, fue tomada de un cuento del Barón Munchausen, el cual, encontrándose cierta vez atrapado y casi hundido en un pantano, se cogió de la lengüeta de los zapatos y así se trasladó a tierra firme.

fuera desarrollado por primera vez en 1975: 1.3, 1.4, 2.0, 2.2, 3.0 y Plus. Cuando compre el software del CP/M, cerciórese de que sea compatible con el PCW.

Si ya ha usado CP/M, quizá le interese saber que CP/M Plus fue desarrollado especialmente para máquinas del tipo Z80 8-bit, como el PCW, que emplea más de 64K de RAM, lo que permite que RAM pueda ser intercambiada en los bancos. CP/M Plus resulta más fácil para el ususario y más poderoso que la versión 2.2. e incluye importantes mejoras. Por ejemplo, el anterior BDOS ERROR EN A ha sido reemplazado con una invitación más amable: Reintentar, Abortar o Ignorar y además ahora existe una función de ayuda en la pantalla, que se puede cargar para explicar cómo funcionan las distintas órdenes de CP/M. También se han agregado la impresión de fecha en los ficheros, protección con contraseña y una versión más poderosa de las órdenes DIR.

CP/M Plus en el PCW8256 no le da ningún acceso a las 256 K de RAM. 116 K se dejan aparte como disco RAM; en lo que concierne al sistema operativo, lo trata como un disco muy rápido y unidad M designada. 79 K son para el CP/M Plus y 61 K para el área de programas en tránsito (TPA); esto se utiliza para almacenar los programas de aplicación. A primera vista podría parecer que 61 K no es mucho; de hecho, es más de lo que se necesita para hacer funcionar la mayoría de los programas populares de aplicaciones del CP/M.

Si ya ha trabajado con CP/M, sabrá que los 79 K de RAM ocupados por CP/M Plus se dividen entre el sistema básico de entrada/salida (BIOS), el sistema operativo básico de disco (BDOS), el procesador de control de la cónsola (CCP) y las tablas de código "hash" del disco. Si es la primera vez que usa CP/M, todo lo que tiene que saber es que tener BIOS, BDOS y CCP en RAM es útil porque significa que le bastará con cargar el disco una sola vez.

CP/M Plus está en el PCW, de modo que aunque tenga una sola unidad física, puede ser designada Unidad A o Unidad B; puede hacer como si estuviera copiando de la Unidad A a la Unidad B. El sistema le dice automáticamente cuándo tiene que cambiar los discos. El nombre de la unidad virtual en uso aparece en el ángulo inferior derecho de la pantalla.

Como CP/M Plus tiene que cargarse sólo una vez en RAM, no es necesario que esté en otros discos; es decir, siempre que no haya sido reemplazado por cargando LocoScript. Cargando LocoScript reemplaza a CP/M Plus en RAM y viceversa. LocoScript contiene su propio sistema operativo y cuando se lo emplea, no necesita CP/M Plus.

La parte derecha del teclado contiene unas teclas numéricas que se pueden usar tanto con CP/M Plus como con LocoScript

(véase Apéndice C). Si sabe cómo usar CP/M Plus, entonces notará que la tecla de ConTrol es <ALT> y que la tecla de Salida es <SAL>; quizá tenga que usar estas teclas si quiere hacer funcionar otros progrmas de CP/M.

Con CP/M Plus, el teclado del PCW se puede configurar con uno de los de los ocho conjuntos de caracteres: Americano, Francés, Alemán, Inglés, Danés, Sueco, Italiano o Español.

5.2.2 Software de aplicaciones

Estos son los programas que necesita para realizar las funciones que le pida. Cuando quiera usar el PCW como procesador de textos, entonces tendrá que usar el programna de aplicación que se llama LocoScript. CP/M le permite usar todo tipo de software de aplicaciones, tales como programas de hojas de cálculo, programas de base de datos, etc. Existe ya una gran cantidad de software de CP/M para el PCW y cada día aparecen otros nuevos! (véase Apéndice A).

5.2.2.1 LocoScript

LocoScript fue escrito por una casa de software, Locomotive Software, y de ahí su nombre. A diferencia de otros programas de procesamiento de textos -como WordStar por ejemplo-, LocoScript ha sido específicamente escrito para el PCW; esto le permite aprovechar al máximo la configuración especial de hardware. LocoScript usa estructuras de fichero CP/M; los datos sirven para el CP/M Plus y viceversa.

5.2.2.2 LOGO

DR LOGO es un lenguaje de programación que se emplea a menudo en las escuelas. DR significa Digital Research, editores de DR LOGO y CP/M Plus. Al igual que para el lenguaje básico de programación llamado BASIC, existen muchas versiones o dialectos de LOGO. Aunque LOGO haya sido diseñado para niños, no sólo los niños se divierten con él.

Para poder usar DR LOGO, primero tendrá que volver a cambiar un nombre de fichero en su copia de CP/M Plus: PROFILE.ENG por PROFILE.SUB. Para ello, cargue el CP/M Plus en el PCW reinicializando el PCW con el disco de CP/M Plus en la unidad, luego escriba DIR y pulse <RETURN> para que le aparezcan todos los ficheros del disco. Busque PROFILE.ENG. A continuación escriba CAMBNOMRE PROFILE.SUB=PROFILE.ENG y pulse <RETURN> y luego vuelva al PCW otra vez. Esta vez cargará una serie de ficheros incluyendo SETKEYS.COM en la Unidad M (si no tiene SETKEYS.COM en la Unidad M, DR LOGO se perderá cuando pulse <SAL> para abandonar edición).

Ahora puede sacar el disco de CP/M Plus e insertar su copia de DR LOGO. Escriba LOGO y luego pulse <RETURN> (y no MOSTRAR LOGO como sugiere el Tomo 1 de Amstrad). No se olvide de utilizar el volcado de pantalla del PCW para hacer copias impresas de sus originales! Cuando quiera volver al CP/M, pulse BYE y luego <RETURN>.

Si quiere saber algo más sobre DR LOGO, Amsoft publica un libro que se consigue en el Grupo de Usuarios de Amstrad; verá que existen además otros libros. Por ejemplo, Macmillan ha publicado un libro que se titula *Microchild, Learning through LOGO*, de Serafim Gascoigne.

5.2.2.3 BASIC

BASIC es un lenguaje de programación muy popular; si hasta ahora no ha utilizado BASIC, es hora de probar; programar puede resultarle divertido y no está reservado para expertos. Amstrad le «regala» Mallard BASIC de Locomotive Software, con el PCW. Mallard BASIC no está mal como BASIC; es una versión muy poderosa de la lengua gracias a sus extensiones JETSAM. JETSAM es un gestor de fichero o gestor de acceso de índice secuencial (ISAM) que hace que Mallard BASIC pase a ser un sistema autorizado de base de datos. Su mayor ventaja radica en la capacidad de manejo del fichero. No obstante, si lo que quiere es convertir los programas BBC BASIC, quizá le sorprenda: no existe ninguna facilidad gráfica.

Antes de que pueda emplear Mallard BASIC tendrá que cargar CP/M Plus en el PCW, luego escriba BASIC y a continuación <RETURN>. Cuando quiera abandonar Mallard BASIC escriba SYSTEM y luego pulse <RETURN>.

Si quiere gráficos, quizá le interese la posibilidad de utilizar C-BASIC de Digital Research. Su versión incluye gráficos, pero funciona más lento que Mallard BASIC a pesar de ser una versión reducida de la lengua.

5.2.2.4 Otros software CP/M

La instalación de otros programas de aplicaciones de CP/M se ha facilitado enormemente en el PCW. A fin de evitar problemas de conversión, el PCW emplea software de emulación especial que puede llegar a «convencer» a su programa de aplicación que está tratando con un terminal DEC VT52 estándar en lugar del PCW. Como la mayoría de las aplicaciones CP/M pueden configurarse para trabajar con un terminal DEC, el problema de una incompatibilidad en potencia nunca se presenta porque su programa de aplicación no ve el PCW.

Lo mismo ha sucedido con la impresora. En vez del software

de aplicaciones que se ocupaba directamente de la impresora, ahora hay un emulador Epson; por eso puede configurarse como si estuviese trabajando con una impresora Epson de matriz de punto.

Además de procesar textos, los microordenadores, como el PCW , se usan para procesar datos. Las hojas de cálculo son muy conocidas entre los contables porque le permiten jugar al «Qué pasaría si...»; ¿qué pasaría si me dieran 10 % de aumento? ¿Qué pasaría si nuestros gastos generales aumentarán en un 4 %?. La otra aplicación popular es, sin duda, la de procesar discos para producir una base de datos.

En el PCW puede hacer pasar todo tipo de programas, incluso paquetes de contabilidad, lenguajes de programación como BASIC, C, COBOL, FORTRAN, PASCAL y herramientas de programación como montajes cruzados. También puede conseguir procesadores de textos alternativos, software de comunicaciones, planificador, paquetes de enseñanza asistida sobre ordenadores y juegos recreativos.

Los procesadores de textos se pueden usar hasta para editar programas de ordenadores. Algunos procesadores de textos como el WordStar y NewWord tienen modalidades no-documentos que permiten editar programas de BASIC. De hecho, NewWord tiene una opción Ejecutar un Programa que permite ejecutar programas de BASIC desde el mismo procesador de textos.

Si tiene un negocio pequeño, los paquetes de software como Cash Trader le pueden ayudar a llevar su contabilidad; acumula el IVA automáticamente e imprime un informe para el IVA y para verificar la contabilidad. Usted puede crear su propia entrada y cabezas de análisis: se pueden crear aun en medio de una entrada, dada la gran flexibilidad en el análisis de ingresos y gastos. Cash Trader incluye una cantidad de ejemplos y ejercicios de prueba para que pueda familiriazarse con él antes de entregarle todos los datos importantes de su compañía.

Existe un programa en especial que ya ha creado toda una nueva categoría; *Brainstorm* se puede usar como un procesador de pensamientos. Relaciona idea y las estructura internamente, además de ordenarlas estructuradamente. Sus aplicaciones ofrece como único límite el de su imaginación; es como un procesador de textos, hoja de cálculo y base de datos, todos en uno.

La mayor parte del software que se consigue para el PCW cuesta menos de 10.500 Pst.; a menudo no hay diferencias (aparte del precio) entre un paquete para el PCW y sus contrapartida para máquinas como IBM PC, que cuesta mucho más. Como el PCW se vende en cantidades tan grandes, los fabricantes de software no quieren perderse este mercado que crece día a día; desde su punto de vista, el PCW ha rejuvenecido el mercado CP/M, así que no se pierda las ventajas de estos

precios tan económicos. Un buen ejemplo de software de bajo coste para el PCW es el aceptadísimo Mini Ofice II; ¡no se deje confundir por su precio tan reducido!

Macmillan ha publicado un libro muy útil titulado *Understanding Management Software*, de Andrew Leigh, que informa con sentido crítico sobre 30 paquetes de software conocidos; muchos de ellos pueden funcionar en el PCW; incluye una Guía de Academias de Informática. Si usa el PCW para negocios, quizá *The Computer Handbook, A Businessman's guide to Choosing and Using a computer System*, de Charles Jones, de Macmillan, les resultará muy valioso. Está lleno de todo tipo de información interesante.

No lo olvide: su PCW es mucho más que un procesador de textos

SUMARIO

- PCW8256 = Personal Computer Word Processor que usa una chip de microordenador Z80 de 8 bit y tiene 256 K bytes de memoria (el PCW8512 tiene 51 K bytes de memoria).
- 1 K byte = 4 páginas = 1024 bytes.
- 1 página=256 bytes.
- 1 byte = 8 bits.
- Un bit es un dígito binario, es decir 0 o 1.
- RAM = Random Access Memory; lo que tenga se pierde cuando se apaga el PCW.
- El PCW emplea una pantalla de 14 pulgadas, 90 columnas a lo ancho por 32 líneas hacia abajo con una resolución de 720x256 pixels.
- CP/M Plus emplea la técnica de cambio de bancos para permitir que el Z80 microordenador llegue a 256 K (o 512 K) bytes.
- La interfase opcional CPS8256 permite una impresora más veloz o comunicación por modem.
- El sistema y los programas de aplicaciones se conocen por software.
- El software de sistema le permite al ordenador controlar el hardware. Determina el software de aplicaciones que se puede emplear.
- El PCw emplea el sistema operativo CP/M Plus , excepto cuando está usando Locoscript.
- Cuando use Cp/M Plus <ALT> = Control y <SAL>= Escape
- CP/M Plus separa 116k para el disco RAM, 79 K para si mismo y 61 K para su programa de aplicación.
- El software de aplicaciones permite al ordenador hacer trabajos especiales, como por ejemplo, procesamiento de textos.
- DR LOGO y Mallard BASIC son lenguajes de programación

Apéndice A. Software del CP/M

Una de las mayores ventajas del PCW8256/8512 es que emplea el sistema operativo CP/M, lo que le permite usar una gran variedad de productos de software estándar. Fíjese que algunos de estos programas requieren una segunda unidad de disco.

Es imposible escribir una lista completa de los programas compatibles con esta máquina porque continuamente van saliendo nuevos. No obstante, esperemos que esta lista (hecha en el verano 1986) le demuestre que el PCW es algo más que un mero Procesador de Textos!

NOMBRE	DE	TIPO
ABC Suite	Quest	Facturación Libro de ventas Control de stocks Libro de compras Libro Mayor
A.B.C.S.	Amsoft	Libro ventas/deudores Facturación Control de stocks Libro Compras/Acreed. Libro Mayor
Amstrad Paymaster	Amsoft	Nóminas
Analyser	Quest	Generador de Informes (ver Cash Trader)
Assembles Plus	MicroSoft	Herramienta de Programación
Aztec II	Manx	Heramienta de Programación
Back-up	Xitan	Utilidad de copia
BASIC	Nevada	Lenguaje de programación
BASIC Compiler	MicroSoft	Lenguaje de programación
Brainstorm	Caxton	Procesador de ideas con dibujo en 3-D
CBASIC Compiler	Digital Research	Compilador de lenguaje de programación

C	BDS	Compilador de lenguaje de programación
c	HiSoft	Compilador de lenguaje de programación
CalcStar	MicroPro	Hoja de cálculo
Camsoft Business Software	Camsoft	Base de datos Libro Mayor Nóminas Libro de Compras Facturación Libro de Ventas Control de stock
Cardbox Cardbox Plus	Caxton	Base de datos
Cash Trader	Quest	Paquete de contabilidad (ver Analyser)
Catalog	HiSoft	Organizador de disco
Chit-Chat	SageSoft	Comunicaciones
CIS-COBOL	MicroFocus	Lenguaje de programación
Classic Adventure	Abersoft	Juego de aventuras con texto
COBOL	Microsoft	Lenguaje programación
Compact Accounts Compact Daybook	Compact Software	Paquetes de contabilidad
DataGem	Gemini	Base de datos
DataStar	MicroPro	Base de datos
dBaseIi	Ashton-Tate	Base de datos
Delta 1.25	Comsoft	Base de datos
Devpac80	HiSoft	Herramienta programación
DR Draw DR Graph	DigitalResearch	Utilidades gráficas
DR LOGO	DigitalResearch (suministrado con el PCW)	Lenguaje programación
ECO-C	EcoSoft	Lenguaje programación
ED80	HiSoft	Herramienta programación
File Expander	Quest	Utilidad para archivos (ver ABC Suite)
Flexifile	Saxon	Base de datos
FORTRAN	MicroSoft	Lenguaje programación
FORTRAN	Nevada	Lenguaje programación
FORTRAN	Prospero	Lenguaje programación
GEN80	HiSoft	Herramienta de programación
Hands-ON CP/M	MicroCal	Prácticas con CP/M

Hands-On COBOL	MicroCal	Prácticas con COBOL
Hands-On DBaseII	MicrCal	Prácticas con DBaseII
Hands-On Multiplan	MicroCal	Prácticas con Multiplan
HoneyComm	HoneySoft	Utilidades para comunicaciones
HoneyTerm		
HoneyView		
Invoice Spooler	Quest	Utilidad para facturación
LocoScript	Locomotive Soft	Procesador de textos(suministrado con el PCW)
Macro 80	Microsoft	Herramienta programación
Mallard BASIC	Locomotive Soft	Lenguaje Programación (suministrado con el PCW)
Master Planner	Comshare	Modelos financieros
MatchBox	Quest	Sistema de clasificación de ficheros electrónicos
MailMerge	MicroPro	Opción Mailmerge por el WordStar
MicroProlog	LPA	Lenguaje programación
Mini Office II	Database Software	Procesador de textos
		Base de datos
		Hojas de cálculo
		Gráficos
		Comunicaciones
		Etiquetas
Modula-2	HiSoft	Lenguaje programación
Modon's Quest	Abersoft	Juego aventuras con texto
Multiplan	Microsoft	Hoja de cálculo para planificación financiera.
NewWord	NewStar	Procesador de textos (ver The WordPlus)
PASCAL/MT+	DigtalResearch	Lenguaje programación
PASCAL80	HiSoft	Lenguaje programación
PASCAL	Prospero	Lenguaje programación
PC Soft Modules	Datasoftware Intl	Facturación
		Libro de ventas
		Libro de stocks
		Libro de compras
		Libro Mayor
Pertmaster	Abtex	Análisis del camino crítico
PILOT	Nevada	Lenguaje programación
PlannerCalc	Sorcim	Modelos financieros
PlannerCalc2		
Plocket CalcStar	MicroPro	Hoja de cálculo

Pocket DataStar	MicroPro	Dase de datos
Porcket ReportStar	MicroPro	Generador de informes
Pocket WordStar	MicroPro	Procesador de textos
Polyplot	Arcom Software	Histogramas, diagramas, sectoriales y gráficas
Polyprint	Arcom	Generador de tipos de caracteres
Polymail	Arcom	Fusión de textos
Polyword	Arcom	Procesador de textos
ReportStar	MicroPro	Generador de informes
Sage Popular Accounts	SageSoft	Compras/ventas Libro de informes Libro Mayor Facturación Nóminas
Sage Retrieve	SageSoft	Base de datos
ScratchPad Plus	Caxton	Hoja de cálculo con memoria virtual
ShoeBox	Quest	Utilidad de contabilidad para enlazar con WordStar
Sort	Microsoft	Utilidad de clasificación
SpellStar	MicroPro	Opción de comprobación ortográfica por WordStar
StarCom	NewStar	Utilidad de comunicaciones
Supercalc	Sorcim	Hoja de cálculo para planificación financiera
Supercalc2		
SuperSort	MicroPro	Utilidad de clasificación
Smart Key Smart Key II	Caxton	Utilidades
Target Task	via NewStar	Planificación de proyectos
The Accounting SolutionThe Cracker	via NewStar Software Tech	Base de datos Hoja de cálculo con gráficos
The Cracker2	(Ian Searle)	
The Hitchhikers Guide to the Galaxy	Infocom	Juego de aventuras con textos
The Knife	HiSoft	Editor de sectores de disco

The Torch	HiSoft	Prácticas con CP/M
The WordPlus	Oasis Systems	Comprobación ortográfica (enlaza con NewWord)
Time Recorder	Quest	Registro de tiempos y costes
Touch 'N' Go	Caxton	Prácticas de mecanografía
Two Fingers	Iansyst	Prácticas de mecanografía
Typing Crash Courses	Iansyst	Prácticas de mecanografía
Turbo PASCAL	Borland	Lenguaje programación
Wordlink	Quest	Enlaza ABC Suite con WordStar
WordStar	MicrPro	Procesador de textos
WP workshop (W/S)	MAC	Prácticas con WordStar
WP workshop (M/M)	MAC	Prácticas con MailMerge
Write Hand MAn	Poor Person Soft	Utilidad del CP/M
XASMØ4(6804)	Avocet	Ensambladores cruzados
XASMØ5(6805)		Herramientas de programación
XASMØ9(6809)		
XASM18(18Ø2/Ø5)		
XASM48(8048/41)		
XASM51(8051)		
XASM65(6502)		
XASM68(6800/01)		
XASMF8(8/3870)		
XASMZ8 (Z8)		
XASMZ80(Z80)		
XASM85(8085/Z80)		
XASM400(COP400)		
XASM75(NEC7500)		
XMAC68K(68000)XBASIC	Xitan	Lenguaje programación
ZBASIC	Zedcor	Lenguaje programación

Apéndice B. Caracteres del teclado

Tecla	<MAYS>	<ALT>	<ALT> <MAYS>	<EXTRA>
a	A	α		ª
b	B	β		ß
c	C			©
d	D	δ	Δ	†
e	E	∈		
f	F	ø		ƒ
g	G	ɣ	Γ	
h	H	←		
i	I	⊗	⊙	
j	J	↔		
k	K	→		
l	L	λ		
m	M	μ		
n	N	↓		
o	O	ω	Ω	º
p	P	π	Π	¶
q	Q	θ		
r	R	ρ		®
s	S	σ	Σ	ß
t	T	τ		™
u	U	↑		↑
v	V			
w	W			
x	X	χ		
y	Y	ψ		¥
z	Z			

Tecla	<MAYS>	<ALT>	<ALT> <MAYS>	<EXTRA>
1	!	⅛		¡
2	"	¼		¨
3	£	⅜		₧
4	$	½		¢
5	%	⅝	‰	°
6	¡	¾		´
7	&	⅞		^
8	*	ª	Å	`
9	(	æ	Æ	⇔
0	)	ø	Ø	0
-	_	±		~
=	+	≃	≡	≠
[	{			
]	}			
;	:	∴		↑
§	<	≤	⇐	«
#	>	≥	⇒	»
,	,	ç	Ç	
.	.	°	•	¦
/	?	÷	×	¿
½	@	∞		\

ACENTOS. Escriba el acento (´, `, ^, o ¨,) primero y luego la letra. Esta letra será impresa debajo, es decir: ü.

FRACCIONES. Se pueden hacer fracciones adicionales mediante el código de control de superíndices para el numerador y subíndices para el denominador. Por ejemplo, usando estos códigos de control (:+:SuperR)1 (:-:SuperR)/(:SubI)3(:-:SuB) da $^{1}/_{3}$.

<ALT>+<INTRO> activa/desactiva alternadamente los caracteres en MAYUSCULAS (excepto para el griego).

<ALT>+<RELAY> activa/desactiva alternadamente las teclas numéricas.

COMBINACIONES INTERNACIONALES DE CARACTERES. Con CP/M el teclado PCW puede fijarse en una de las combinaciones de ocho caracteres: americana, francesa, alemana, inglesa, danesa, sueca, italiana o española.

Glosario

A

Alimentación a fricción. Método de alimentación de papel a través de la impresora mediante un rodillo.

Alimentación a tractor. Método para alimentar papel continuo en la impresora.

ASCII (American Standard Code for Information Interchange = Código Estándard Americano para Intercambiar Información). Los ordenadores no pueden almacenar los caracteres de teclado, de manera que todos los caracteres tiene un número codificado; ASCII es un sistema para codificar los caracteres del teclado.

Programas de aplicaciones. Programas (o software) que se emplean para una aplicación en particular. Por ejemplo, procesamiento de textos, hojas de cálculos, etc.

Autorrepetición Acción que se realiza cuando se aprieta la mayor parte de las teclas más de un segundo. Véase Rollover.

B

Base de datos. Un almacén de información dispuesto para que el ordenador lo utilice.

BASIC (Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code). Un lenguaje de programación de alto nivel que se ha hecho muy popular; fue desarrolado a mediado de los años sesenta con la finalidad de proprocionar a los usuarios de ordenadores un lenguaje interactivo, fácil de usar y aprender.

Borrar. Hacer que desaparezca un carácter de la pantalla o todo un documento.

Buscar y reemplazar. Método para cambiar una palabra o frase por otra a lo largo de todo el texto.

Byte. Cantidad de espacio de almacenamiento que se necesita para contener un carácter del teclado.

C

Cabecera. Margen en la parte superior del documento. Se denomina también zona de cabecera. Véase Pie.

Cambio automático de línea. Movimiento automático del cursor al principio de la línea siguiente en la pantalla cuando la línea anterior se encuentra llena de caracteres.

Caracteres por segundos (cps). Medida de la velocidad a la que la impresora imprime los caracteres.

Cargar. Transferir datos o programas que fueron almacenados previamente en un disco en la memoria del ordenador.

Ceros. En informática, el cero barrado (ø) que se emplea frecuentemente para evitar confusiones con la letra O.
Códigos de control. Véase Ordenes de control.
Comprobador de ortografía. Programa que controlará y corregirá su ortografía.
Conjunto de pruebas o "Benchmark". Serie de programas que se ejecutan en un ordenador para probar su funcionamiento en términos de velocidad.
Copia de trabajo. Disco que contiene una copia de Locoscript y que se usa para almacenar los ficheros con los quese trabaja.
Correo electrónico. Intercambio de ficheros entre ordenadores o procesadores de textos via redes de telecomunicación, como por ejemplo, teléfono, satélite.
CP/M (Control Program for Microcomputers o Programa de control para microordenadores). El sistema operativo más usado para los microordenadores comerciales de 8-bit.
Cursor. Símbolo de la pantalla que muestra dónde aparecerá el próximo carácter que escriba. El cursor de carácter del PCW es un rectángulo pequeño que parpadea. El cursor de grupo indica el nombre del grupo. El cursor del fichero se usa para indicar el nombre del fichero. El cursor del menú indica la opción que quedará seleccionada al pulsar <INTRO>.

D
Datos. Información que se le da al ordenador para que funcione, siguiendo las instrucciones en un programa.
Descripción de fichero. Nombre original que se le da a un documento o fichero para que pueda ser identificado por el ordenador después de haber sido grabado. Consta de dos partes: el nombre del fichero y el tipo de fichero, separados por un punto (o coma).
Desplazamiento vertical. Movimiento de la pantalla llena de texto hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha.
Desplazamiento lateral. Movimiento de un texto sobre la pantalla, a la derecha como a la izquierda. Véase submenú.
Disco. Trozo de plástico circular y plano sobre el que se graban datos y/o programas que luego pueden recuperarse mediante una unidad de disco. Se venden por lo general en cajas de plástico o de cartón.
Disco de datos. Disco que se usa para almacenar documentos de LocoScript pero no el LocoScript en sí.
Disco de arranque diario. Lo mismo que uno de copia de trabajo.
Disco de doble densidad. Disco que permite almacenar el doble datos en una cara.
Disco de dos caras. Disco que permite almacenar datos de los dos lados.
Disco duro. Disco magnético que está sellado en su unidad y de gran capacidad (muchos megabytes). A veces se llama «Winchester» o «disco winchester» porque la tecnología fue desarrollada por IBM em sus laboratorios en Winchester, Reino Unido.

E

Entendido en Informática. Alguien que todavía no lo sabe todo sobre ordenadores, pero que sabe bastante (¡algo así como usted después de haber leído este libro!)

F

Fichero. Documento o sección de un trabajo que se graba, modifica o imprime separado de los demás. Puede tratarse de una colección de caracteres ASCII (sin ningún código de control) o simplemente, de un programa.

Formateado (o composición) en pantalla. Sistema para dar instrucciones de formateado al procesador de textos. El texto aparece en la pantalla con el mismo formato con que luego se imprimirá. Tal como lo ve aparecerá en el papel

Formato. Composición del texto, en la pantalla, para imprimirlo.

G

Grabar. Almacenar datos o programas en un disco o en la memoria.

Gráficos. Gráfica, diagramas y dibujos que aparecen en la pantalla o monitor.

H

«Hardcopy» o Salida impresa. La impresión de un documento o programa sobre papel.

Hardware. Expresión general que designa al ordenador en sí y a cualquier periférico que tenga conectado.

Hoja de cálculo. Programa que traza una rejilla de «células» hecha por las intersecciones de columnas y filas. Se puede mover el cursor a cualquier célula e insertar letras o números. También puede escribir fórmulas para que el ordenador haga cálculos sobre los contenidos de las células, tanto en las filas como en las columnas. Se utiliza por lo general en contabilidad y planeamiento financiero.

Huérfano. Ultima frase (o parte de ella) de una página que pasa a la siguiente, quedando el resto del párrafo en la página anterior. Véase viudo.

I

Impresora de margarita. Tipo de impresora que produce NLQ a partir de formas de carácter moldeados sobre una rueda de impresión circular, que tiene la forma de una margarita y que lleva un carácter por pétalo. Las impresoras de margarita no sirven para imprimir gráficos.

Impresora de matriz de puntos. Impresora que forma los caracteres como si fueran moldes, o matrices, de puntitos. Imprime tanto caracteres como gráficos. La otra impresora que se emplea muy a menudo en el procesamiento de textos es la de margarita.

Independiente. Palabra que se emplea para describir un ordenador que no está concetado a una red.

Inicializar: Proceso de preparación de un disco virgen para usarlo.

Insertar. Proceso de escribir nuevos caracteres entre los que ya están en la pantalla. Véase Sobreescritura
Interfase. Frontera común entre dos sistemas de hardware, dispositivos o programas. También cualquier hardware y/o software necesarios para hacer que un ordenador funcione con otro hardware (el CPS8256; véase cap. 5).

J
Jerga. Este glosario, por ejemplo.
Justificación. El alineamiento de una columna de texto por la izquierda y la derecha.

K
Kilobyte. Unidad de medida que se emplea para definir la capacidad de memoria de un ordenador y de un periférico que se emplea para almacenar programas y datos. 1 Kilobyte=1024 bytes.

L
Lenguaje. Código de letras, palabras, números y símbolos, que entiende el ordenador, y del cual se sirve elusuario para programarlo o darle órdenes.
LocoScript. Programa del procesador de textos que se entrega con el PCW y que suministra su propio sistema operativo.
Memoria de cambio de banco. Técnica que permite que un microordenador de 8-bit direccione más de 64K de RAM; como sucede con el PCW.
LOGO. Lenguaje educativo de programación que comprende el mover una «tortuga» por la pantalla; LOGO se suministra con el PCW.

M
«Mail-Merge». Fusionar un fichero que contiene una carta tipo, ya sea con datos a rellenar directamente o con datos de otro dichero. Los datos pueden ser nombres y direcciones.
Margen. Distancia entre el borde de la pantalla (o borde del papel) y el lado izquierdo del texto.
Memoria. Parte del ordenador o procesador de textos que almacena los programas y datos.
Menú. Lista de posibilidades u opciones que aparecen en la pantalla.
Microprocesador. Componente semiconductor que contiene la Unidad de Procesamiento Central (CPU: Central Processing Unit) de un microordenador o procesador de textos.
Modem (modulador/demodulador). Instrumento que sirve para convertir los datos del ordenador a una forma posible de transmitir a través del teléfono, para luego reconvertirla a una forma que pueda ser interpretarada por el ordenador que lo reciba.
Monitor. Pantalla de visualización de alta resolución, especialmente diseñada para usar con un ordenador o procesador de textos; carece de los circuitos de sintonización que se requieren para la recepción de TV.

N

NLQ (Near Letter Quality). Término que se aplica a las impresoras de matriz de puntos que produce una calidad de impresión casi tan buena como la de las impresoras de margarita.

Nombre del fichero. Término general empleado para describir el nombre dado a un fichero. Más correctamente, la primera parte obligatoria de una descripción de fichero. Máximo 8 caracteres sin incluir <> ≡ ! ¡ * ? & / , [] () . : ; \ + -.

O

Ordenes de control. Método para dar instrucciones de formato al procesadorde textos; estos códigos se escriben dentro de la zona de texto. Los códigos de control del PCW aparecen siempre entre paréntesis. El procesador de textos sigue las instrucciones de formato a medida que imprime el texto.

Tecla de escape (ESC). Tecla que aparece en muchos teclados de ordenadores y se usa en CP/M; en el teclado del PCW se llama <SAL>.

P

Párrafo cortados. Párrafo dividido en dos páginas.

Paso. Cantidad de caracteres impresos por pulgada. En LocoScript el paso puede variar de 5 a 17 caracteres por pulgada.

Paso proporcional. Habilidad de la impresora para ajustar el espacio entre los caracteres según su forma, a fin de darle al texto un aspecto más cuidado.

Periférico. Cualquier pieza del hardware concectado a un ordenador, ej.: la impresora.

Pie. Margen inferior de un documento. Se denomina también zona de pie. Véase Cabecera.

Procesador de textos (WP). Ordenador que emplea un programa que le permite escribir, almacenar, recuperar, editar e imprimir un texto.

Procesador de textos dedicado. Ordenador diseñado para uso exclusivo como procesador de textos.

Programa. Secuencia de instrucciones, en lenguaje de ordenadores, que es seguida por el ordenador mientras realiza los trabajos.

Programa de aplicaciones. Programas (o software) que se emplean para una aplicación en particular. Por ejemplo, procesamiento de textos, hojas de cálculos, etcétera.

R

RAM (Random Access Memory) Lugar donde el ordenador almacena sus programas y cualquier dato que esté usando. Los contenidos de RAM se pierden (a no ser que se hubiesen grabado previamente en el disco) cuando reinicializa el ordenador o cuando se corta la electricidad.

Red. Cierta cantidad de ordenadores, concectados entre sí, que pueden intercambiar datos entre ellos.

Repetir. Véase autorrepetición.

Resolución. Lo bien que se muestre un detalle delicado en la pantalla o monitor.
Rodillo. Rodillo de goma dura que se utiliza en las impresoras de alimentación a fricción.
"Rollover". LocoScript funciona con un "rollover" de dos llaves para entrada del teclado. Reconoce una segunda tecla aun cuando se esté apretando todavía la primera.
ROM (Read Only Memory). Memoria no volátil que existe en algunos ordenadores y sirve para almacenar programas permanentemente. ROM no existe en el PCW; toda su memoria es RAM (a excepción del programa de reinicilaización que está grabado en el chip de control de la impresora 8041).

S

S (sí). Cuando emplee el menú de Verificar/Inicializar/Copiar, <S> da las instrucciones al programa para que empiece el proceso.
Sistema de información compartida. Sistema de procesamiento de textos que comprende una cantidad de terminales que comparten almacenamiento central y facilidades de impresión.
Sistema Independiente. Procesador de textos que tiene su propia unidad (o unidades) de disco e impresora.
Sistema Operativo. Programas con las instrucciones que le dicen al ordenador cómo funcionar (el CP/M). Hay que cargarlos en la memoria para que el ordenador los pueda usar.
Sistema Operativo de disco (DOS). Programa basado en un disco (como el CP/M) que le dice al ordenador cómo tiene que usar sus recursos (por ejemplo, las unidades de disco) en comparación a un Sistema de archivo de disco(DFS) que está basado en ROM (DFS de BBC Micro). Al DOS hay que inicializarlo en RAM antes de poder usar el microordenador, mientras que el DFS aparece en cuanto se enciende el micro.
Sobreescritura. Escribir caracteres sobre los caracteres que ya están escritos en la pantalla, a fin de reemplazarlos. Ver Insertar
Rodillo. Rodillo de goma dura que se utiliza en las impresoras de alimentación a fricción.
Software. Los programas del ordenador que contiene una secuencia de instrucciones que hacen que el ordenador realice sus funciones.
Software original. Programa o «software» que le entregan «gratuitamente» con la máquina cuando lo compra.
Submenú. Sección de la pantalla que desciende como una cortina con una cantidad de opciones escritas. Estos menús se invocan pulsando las teclas de función y desaparecen de la pantalla pulsando <CAN>.

T

Tabulador. Punto que se fija en una cantidad específica, a partir del margen izquierdo y a partir de allí, empiezan las líneas de la pantalla. Se emplea para columnas, párrafos iniciales, etc.

Tabuladores decimales. Tabuladores especiales que se emplean para alinear las columnas de números, de forma que los decimales queden uno debajo del otro.
Tecla de cambio. Tecla que se pulsa junto con una tecla de letra para conseguir las mayúsculas. Con las teclas de números se consiguen los símbolos superiores.
Tecla de control (CTRL). Tecla que tienen los ordenadores y que se emplea en conjunción con otras teclas. Normalmente viene con los micros CP/M; en el teclado del PCW se llama <ALT>.
Tecla de escape(ESC). Tecla que aparece en muchos teclados de ordenadores y se usa en CP/M; en el teclado del PCW se llama <SAL>.
Teclado. La parte del ordenador que se utiliza para escribir.
Teclas de control del cursor. El conjunto de las cuatro flechas <←>, <→>, <↑> y <↓> que mueven el cursor en cuatro direcciones distintas.
Teclas de función. Las teclas del teclado que se usan para funciones especiales. En el PCW sirven para invocar los submenús.
Teclas programables. Teclas que se pueden programar o reconfigurar. Véase teclas definibles en la Guía del Ususario.
Terminal. VDU y teclado que comparten otros equipos tales como almacenador de discos o impresoras.
Tipo basto. Letras sin adornos en las terminaciones
Tipo de fichero. La segunda parte opcional de la descripción de fichero. Máximo 3 caracteres sin incluir <> = ! ; * ? & / , [] () . : ; \ + -.
Trazador X-Y. Periférico que sirve para trazar cuadros, hacer dibujos, etc. Comprende dos barras que se pueden mover a lo largo de los ejes X-Y y sostiene un lápiz para producir un dibujo. Se denomina también trazador de gráfica o trazador «flatbed»

U

Unidad de disco. Periférico que sirve para cargar (recuperar o leer) y grabar (almacenar o escribir) programas y/o datos a partir de un disco a otro.

V

VDU. Unidad de Visualización (Visual Display Unit). Comprende un monitor, que en el caso del PCW, también contiene la unidad de disco.
Verificar. Para controlar la integridad de un disco y/o sus datos. Esto se se consigue ejecutando un programa especial de utilidades.
Video inverso. Area iluminada de la pantalla o monitor.
Visualización. Los caracteres y/o gráficos que el ordenador pone en la pantalla o monitor.
Viudo. Párrafo dividido entre dos páginas de forma tal que la última oración (o parte de ella) está impresa en la segunda página. Véase huérfano.

Visualización. Los caracteres y/o gráficos que el ordenador pone en la pantalla o monitor.

Z

Zona. Una sección de la pantalla o documento. Por ejemplo zona de control o zona de cabecera.

Otros libros sobre MICROINFORMATICA

C. Prigmore	**BASIC** Curso de autoenseñanza para principiantes
R. Pawson	**El libro del robot**
P. Kuczora/Ch. King	**Introducción al MSX**
G. Ladevie	**La gestión con BASIC** Comercio y pequeña empresa
G. Guérin	**Microinformática de gestión** Alternativas y utilización
A. P. Mullan	**El ordenador en la Educación Básica** Problemática y metodología
D. Daines	**Las bases de datos en la Educación Básica** Utilización y ejemplos
G. W. Orwig/W. S. Hodges	**Programas educacionales para su ordenador personal**
M. D. Segarra/J. Gayán	**LOGO para maestros**
M. J. Winter	**El Cuaderno de LOGO** Ejercicios ilustrados para el Apple
M. J. Winter	**El Cuaderno de LOGO** Ejercicios ilustrados para el Commodore
A. Bork	**El ordenador en la Enseñanza** Análisis y perspectivas de futuro
A. Myx	**LOGO. Tratamiento de listas y palabras**
J. A. Aznar	**Informes de evaluación** Un modelo informático para la Enseñanza
P. Pellier	**Lenguaje máquina del ZX Spectrum** Subrutinas y trucos
T. Hartnell	**Juegos dinámicos para el ZX Spectrum**
R. G. Hurley	**Los Micro Drives del ZX Spectrum** Utilización y aplicaciones
D. Lawrence	**Programas prácticos para el Spectrum** Una biblioteca de módulos y subrutinas

I. Sinclair	**Introducción al Commodore 64**
I. Sinclair	**Lenguaje máquina del Commodore 64**
S. Money	**Gráficos y sonidos para el Commodore 64**
O. Bishop	**Juegos para el Commodore 64**
M. England/D. Lawrence	**Programas en código máquina para el Commodore-64** Gráficos y sonidos
D. Lawrence	**Programas prácticos para el Commodore-64** Una biblioteca de módulos y subrutinas
D. Lawrence/M. England	**Introducción al código máquina del Commodore-16**
J. Billingsley	**Robótica y sensores para el Commodore** Proyectos prácticos para aplicaciones de control

---

B. Lloyd	**Introducción al Dragon**
D. Lawrence	**Programas prácticos para el Dragon**
K. y S. Brain	**Gráficos y sonidos para el Dragon** Incluye subrutinas en código máquina
K. y S. Brain	**Inteligencia artificial en el Dragon**
I. Sinclair	**Lenguaje máquina del Dragon**
M. James/S. M. Gee/K. Ewbank	**Juegos para el Dragon**
V. Apps	**40 juegos educacionales para el Dragon**

D. Lawrence/S. Lane	**Programas prácticos para el Amstrad** Una biblioteca de módulos y subrutinas
R. Hyde	**Programación en código máquina del Apple II**

Colección «Su ordenador personal»

Así se empieza
Introducción a los ordenadores

Peter Lafferty

204 páginas, de 20 × 14 cm, con más de 100 ilustraciones a dos colores

Indice. Introducción. 1 ¿Qué es un ordenador doméstico? 2 Cómo utilizar su ordenador. 3 ¿Qué puede hacer usted con un ordenador? 4 Cómo escribir sus propios programas. 5 Cómo funcionan los ordenadores. 6 Ampliación del sistema. 7 Elección del ordenador. 8 Hacia el futuro. Apéndice 1. Apéndice 2. Glosario de terminología de ordenadores. Resumen de ordenadores. Bibliografía. Club de usuarios. Indice analítico.

Primeros pasos en BASIC

Susan Curran - Ray Curnow

208 páginas, de 20 × 14 cm, con más de 60 ilustraciones a dos colores

Indice. Introducción. 1 Cómo escribir en la pantalla. 2 Nuestros primeros programas. 3 Introducción de variables. 4 Bucles y ramificaciones. 5 Edición y corrección de errores. 6 Cómo manejar los datos. 7 Cómo escribir programas más largos. 8 Los siguientes pasos. Apéndice 1. Apéndice 2. Apéndice 3. Respuestas a las preguntas. Indice analítico.

El estudiante y el ordenador
Aplicaciones a la enseñanza

Susan Curran - Ray Curnow

168 páginas, de 20 × 14 cm, con más de 40 ilustraciones a dos colores

Indice. Introducción. 1 El ordenador como una ayuda para aprender. 2 Ordenadores para los niños. 3 Programas de recursos. 4 Cómo comprar software. 5 Hardware para la educación. 6 Algunos programas para que usted los pruebe. Apéndice 1. Apéndice 2. Bibliografía. Clubs de usuarios. Indice analítico.

Juegos, imágenes y sonidos

Susan Curran - Ray Curnow

168 páginas, de 20 × 14 cm, con más de 50 ilustraciones a dos colores

Indice. Introducción. 1 Resumen histórico de los juegos por ordenador. 2 Tipos de juegos para ordenador. 3 Gráficos por ordenador. 4 Generación de sonidos mediante su ordenador. 5 Hardware del ordenador. 6 Cómo escribir programas de juegos. 7 Algunos programas que usted puede probar. 8 Compra de programas. Glosario. Indice analítico.

Colección INFORMATICA DE GESTION

Bate/Burgess	**La oficina automatizada**
P. Bishop	**Programación estructurada en BASIC**
S. Curran	**Introducción al proceso de textos**
X. Dalloz	**Guía práctica de MULTIPLAN**
G. Grigorieff	**dBase II y dBase III. Resolución de los problemas más usuales**
J.-C. Guillemot	**La práctica de dBase II**
A. Strohmeier	**COBOL 74. Introducción y ejemplos**
R. Politis/B. Vauryb	**MS-DOS y PC-DOS. Las versiones inglesa y castellana**
A. Vermont	**Guía práctica de VISICAL**

Colección CIENCIA INFORMATICA

Alonso/Delgado	**Sistemas para programación en Pascal sobre microordenadores** Ejemplos de diseño
D. Coleman	**Técnicas de programación estructurada**
H. Ledgard	**Introducción al ADA**
A. M. Lister	**Fundamentos de los sistemas operativos**
B. Petrillo	**BASIC. Programación estructurada y lenguaje**
D. Price	**UCSD Pascal**

Este libro explica, de forma simple y paulatina, cómo usar y aprovechar al máximo los Procesadores de textos Amstrad PCW8256 y 8512, comenzando por la inicialización de los discos hasta llegar al uso del paquete de procesamiento de texto en sí.

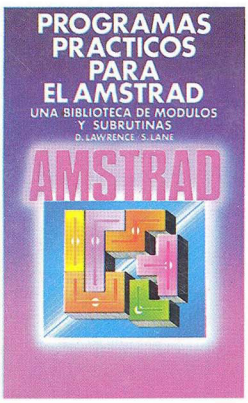
No se presuponen conocimientos de informática ni de procesamiento de textos.

Un capítulo está dedicado a la impresora, incluida en el sistema, y habla sobre el formato de los documentos y cómo trabajar con hojas sueltas o papel continuo.

La mayoría de los poseedores de un Amstrad 8256 se ven agobiados por los dos grandes manuales que se entregan con la máquina. Este libro está destinado a complementar estos manuales; las ilustraciones con ejemplos claros muestran cómo funciones aparentemente complejas son, en realidad, bastante fáciles de realizar.

También se consideran otras facilidades del PCW8256 que incluye BASIC, CP/M Plus, DrLOGO, así como la posibilidad de usar hojas de cálculo compatibles y paquetes de bases de datos.

En la misma serie:



Editorial Gustavo Gili, S. A.
Rosellón, 87-89
08029 Barcelona